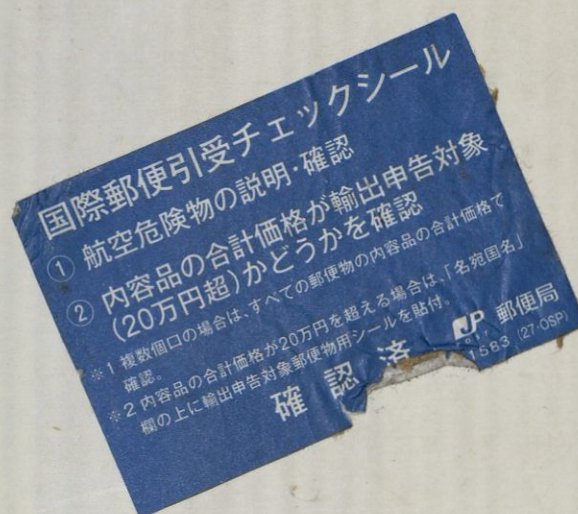
design plex

minna no digital design magazine

12 ［デザインプレックス］
1,500yen

1998 December No.20

月刊デザインプレックス12月号　平成10年12月18日発行（毎月1回18日発行）
第1巻第6号通巻6号

[close up]

村上　隆

Graphics Go Around The World (Wide Web)

世界同時多発

アジア、アメリカ、ヨーロッパと、世界を駆けめぐる
Web生まれのグラフィックスを20組紹介
Eric Rosevear : E13／Carlos Segura : [T26]／The Designers Republic
Futurefarmers／Sophie Pendrell : AntiRom／Tina Frank／etc...

出現、先駆けるデジタル表現者たちへ。

頭脳直結型表現力

intelligent graphics tablet system

WACOM

ワコム インテュオス

intuos

もっと感動、ペンで感動。

イラスト、画像編集から、3DCGまで…直感そのままを具現化する革新的タブレット・システム。ワコム《インテュオス》誕生。

先端を疾走するクリエイターの感性を、デジタルはどこまで表現できるか。ワコムから革新的タブレット・システム新登場。その名は《インテュオス》。従来に比べて筆圧レベルは飛躍的に向上し、実に1024レベルに。指先の微妙なニュアンスまで感知して、線の太さや濃淡は絵筆のように思いのまま。さらに、1本1本のペンは固有のIDを持ち、カスタムツールとして設定可能。また、世界初の4Dマウスは、2D/3Dオブジェクトを自在にコントロール。たとえば左手に4Dマウス、右手にペンを持ち、オブジェクトや映像のタイムラインを操作しながらペイントすることができ、作業効率は飛躍的に向上します。その他、デバイスIDが実現するインテリジェント機能の数々。デジタル・クリエイティブは、ここから新世紀を迎える。

全身、インテリジェント。

すべてのデバイスは、固有のIDを持ち、カスタムツールに設定可能。

ペンで創る。

1024レベル筆圧機能、±64レベル傾き検出機能など、多彩な機能が感性を忠実に表現。

1024レベル筆圧機能。
ペイント、ドロー、写真の切り抜きに欠かせない筆圧機能は、なんと当社従来比4倍の1024レベルに。しかも、筆圧カーブの立ち上がりがスムーズになって、軽い筆圧領域でのより繊細な表現が可能になりました。

表現を多彩にする±64レベル傾き検出機能。
傾き角度と方向(ベアリング)の検出機能は、カリグラフィペンのような、よりいっそう多彩な表現を可能にします。

すべてのデバイスをカスタムツールに、デバイスID。
すべてのデバイスが、固有のIDを装備。あらかじめ各ペンをアプリケーションソフトの各ペンツールに割り当てることにより、そのつどメニュー設定することなく複数のペンを使い分けることができます。

NEW

消すのもかんたん、消しゴム機能。
ペンをひっくり返せば消しゴムツールとしてスピーディに修正できるため、作業を中断させません。ペン先と同様の筆圧対応なので、消す太さ、濃淡も自由自在。

クリエイターのためのエルゴノミクス。
握りやすく滑りにくいデザインを新開発。クリエイターの長時間の使用にも疲れにくいペン軸です。

マウスで操る。

世界初の多次元コントロールデバイス4Dマウスが、3DCGや映像制作に驚異的な威力を発揮。

思いのままにスクロールや回転ができるホイール。
±1024レベルの可変情報をコントロールできるホイールを装備。画面のスクロールや拡大縮小、オブジェクトの移動・回転・スケールのコントロール、映像のタイムラインのスクロールなどがスムーズに行えます。マイクロソフト社のインテリマウス互換としても使用可能(Windows)。

世界で初めて、回転検出機能。
タブレット上の位置に加え、その回転角度を0.2°の分解能で検出。画面やオブジェクトの回転がクリエイターの直感そのままに行えます。

高機能5ボタンマウス。
標準で15のファンクションをあらかじめ割り当てることができる、高機能で使いやすい5ボタンマウス。複数ボタンの同時押しも可能です。

コードレス&電池レス。
マウスユーザーが求めていたコードレスマウス。電池レスでボールレス、完全なハンドフリーで、しかもメンテナンスフリーです。

両手にフィットする、チェンジャブル・ボディ。
アッパーカバーが移動できる構造になっており、右手にも左手にもフィットして自然に操作できます。

GOOD DESIGN AWARD 1998

多彩なオプションで、システムがさらに充実。

追加するすべてのデバイスをカスタムツールに設定可能。創造性を的確に表現するための多彩なオプション。

- **intuosエアブラシ**…世界初のデジタル・エアブラシ。筆圧、傾き検出機能に対応したペン先スイッチと、1024レベルの可変情報をコントロールできるホイールを備え、エアブラシ同様にブラッシング面積やインク流量を調整しながら描けます。
- **intuosインキングペン**…ボールペン芯を装着できる筆圧ペン。
- **intuosストロークペン**…1.8mmのストロークのある筆圧ペン。
- **intuosレンズカーソル**…トレースやメニュー選択に便利な5ボタンカーソル。

- **i-400ADB・Serial** — 標準価格[税別]¥24,500 ……入力エリア:A6サイズ/intuosペン付属
- **i-600ADB・Serial** — 標準価格[税別]¥39,500 ……入力エリア:A5サイズ/intuosペン付属
- **i-900ADB・Serial** — 標準価格[税別]¥59,500 ……入力エリア:A4サイズ/intuosペン&4Dマウス付属
- **i-1200Serial/CG** — 標準価格[税別]¥83,000 入力エリア:A4正方形サイズ/intuosペン&4Dマウス付属
- **i-1800Serial/CG** — 標準価格[税別]¥153,000 ……入力エリア:A3サイズ/intuosペン&4Dマウス付属

※Windows 95/98/NT4.0以降、漢字Talk(Mac OS)7.1以降に対応。SGIキットを別売。 ※ワコム《インテュオス》の新機能に対応したPhotoshopプラグインPenTools、PhotoZoom(intuos4Dマウスのホイールでスムーズなズームインアウトが可能)、およびi-600以上にはペイントソフト MetaCreations Painter Classicが付属。※筆圧機能、傾き検出機能、消しゴム機能、デバイスID機能、ホイール機能および回転検出機能は、これに対応したアプリケーションソフトでのみ有効です。各対応アプリケーションソフトは、ホームページ等をご参照ください。

電話でのお問い合わせ/資料請求は 0120-056-814
インターネット……http://tablet.wacom.co.jp/
NIFTY-Serve……GO SPCVC

株式会社ワコム 電子機器事業部
〒163-0722 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル22F

design plex

minna no digital design magazine

[デザインプレックス]

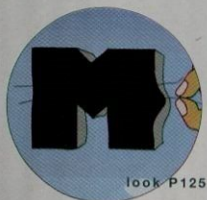
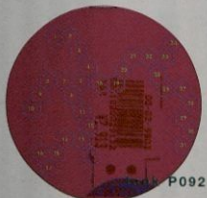
1998 December No.20

contents

Art Work 村上 隆 ● TAKASHI Murakami
データ制作 真下義之 ● YOSHIYUKI Mashimo

look P027

look P006

look P141

look P125

look P092

印刷/大日本印刷株式会社

デザインプレックス
1998年12月号/No.20
平成10年12月18日発行(毎月18日発売)
定価 1,500円(本体1,429円)
発行/株式会社エクシードプレス
発売/株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102-0074 東京都千代田区九段南2-7-6
編集部 TEL 03-3238-7428
販売部 TEL 03-3238-1622
広告部 TEL 03-3238-1623/FAX 03-3238-1324

資料請求No. 4

「しかも手を挙げて」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和（HIROPON FACTORY　以下H.F）
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

ファインアートマーケット拡大作戦。

「アーティストがデザイナーやイラストレーターから憧れられるアドバンテージのひとつは、作品が『一点もの』だったり、海外での発表の場がリアルに存在しているところだと思うんです。一点しかなくて非常に価値があると設定されている、しかもインターナショナルな言語を持っているもの。でもあくまでオリジナル1点ものなので売れてしまったら終わり。しかもワールドマーケットはドル建てで、為替レートが常に変動している状況下、収入は非常に不安定なんです」

いかにファインアートのマーケットを拡大するか、そうした状況を打ち破ろうとさまざまな試みを行っているのが村上隆。

日本ではデザイナーがコマーシャルなベースで活動し、単価の高い、比較的収入を得やすい立場にあることにくらべると、アーティストと呼ばれる創作者は、自らの作品を世に知らしめることが困難であり、成功できる可能性が限りなく未知数な状況に立たされている。同じ表現活動を行う職業の立場としては両極端に位置するものだといえる。

「年間にたとえば小さい作品を50点（というのは結構大量な数なんですが）作って全部売れたとしても、サラリーマンより儲からないのがたぶん今の日本のアートシーン。大きな作品は、設定される値段も高いが日本では売れない。逆にアメリカでは大きい作品から売れていくけどね」

少なくともアメリカやイギリスを初めとした現代アートの勢力国では、ファインアートの理解力、社会におけるアートの基本設定が歴史に裏打ちされており、その存在理由が強固にある。政府や基金、あるいはギャラリストやコレクターらが学生などのアーティストの卵たちを支援していこうとする動きも活発だ。

日本においてもメセナ的な基金は多いが、なにぶん社会内のリアリティを棚上げにしてただの詭弁として支援しているので美術館などとの連動はほとんどなく、アーティストに金を出して満足するというタニマチ気質な点で止まっているのが現状だ。的確な批評空間がほとんど存在せず、アートの正常な空間を求めてアーティストは海外の活動の場を求めて移動していく。

「僕もご多分にもれずという感じで。いわば難民ですよね。疎

close up

村上 隆

takashi murakami

世界を視野に活動する 現代アートの反逆児

次々と衝撃的な作品を世に送り、閉ざされた現代美術界に波紋を投げかける異色アーティスト村上隆。今月号では、日本はもとより、アメリカやフランスを中心とした海外での活躍もめざましい彼の、ファインアーティストとしての側面、また代名詞ともいえるフィギュアをはじめとする「オタク的観念」をモチーフとした作風の導入、「DOB君」というファインアートでは禁じ手とされてきたオリジナルキャラクターの産出について、そして若手アーティストたちを世に出すための場を提供するアートプロデューサーとしての活躍など、多彩な表現領域を持つ横顔をクローズアップする。

構成・本誌 鴨 英幸
写真・谷本 夏

「MR DOB コンフューズ」
データ作成　奥村靫正　ザ・ステューディオ トウキョウ ジャパン　1996

「MR DOB SUPPER FLAT」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1996
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo・system ONE　©HIROPON 1996

「MR DOB DNA」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo JOSHUA WHITE　©HIROPON 1998

「納涼図」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

「青の意味」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

「MR DOB SUPPER FLAT」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1996
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo・system ONE　©HIROPON 1998

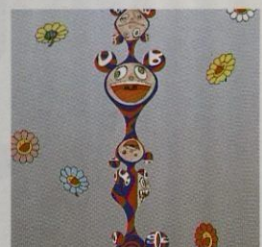
「MR DOB DNA」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo・JOSHUA WHITE　©HIROPON 1998

「軟体動物」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

「DOB君全員集合」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

「MR DOB SUPPER FLAT」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1996
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo・system ONE　©HIROPON 1998

「ひょうたん」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1996
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ANTHONY CONHA　©HIROPON 1996

「MR DOB ケオス」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo・JOSHUA WHITE　©HIROPON 1998

「ねじれた筋肉」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

「COSMOS」
30×30×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1995
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・Feature INC.N.Y.
©HIROPON 1995

「きらめきの向こう側」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1996
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ANTHONY CONHA　©HIROPON 1996

「MR DOB MAD MEN」
40cm×40cm×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・江口健太郎
クオタシー・BLUM&POE
photo・JOSHUA WHITE　©HIROPON 1998

「四睡図」
40×40×4cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

くこと。たとえばおもちゃ。アンティークものの世界、または僕がずっとこだわってきたオタクのマーケット。そこは比較的マーケットが成長し続けている。もともと日本の現代美術界で売れているのは、趣味性の高い作家のものばかり。実験的なものは売れづらい。しかしここのサジかげんも見せかたひとつなんですよね。それは、アート界じゃないけど『エヴァンゲリオン』がいい前例を作ってくれた。実験的な部分を趣味的な部分とリンクさせていくこと……なんとも口でいうと歯がゆいんだけど、実験的なことイコール趣味の発達しつつある形態なんだと了解させることがアーティストの技」

あらゆるメディアを使って発信していくことによって、その「パズル性」のようなところをオーディエンスはすかさず察知し、そして反応してくれるのだという。

「趣味って本来ぜいたくなものだから、若手のアーティストをプロデュースする際には、そのデビューのコンテクストをわざと複雑にして情報を散らせたりしている。たとえば海外の情報誌に突然そのアーティストの作品が出ていたりとか、そんなパズルを拾ったとき、ファンはかなりの手応えとシンパシーを持ってくれるんです」

スキゾフレニックなイベント群。

自身がアーティストとして作品を生み出す立場にある村上が、若手アーティストの育成をプッシュしているのは、おそらく村上本人がエスタブリッシュメントするまでの道のりがいかに険しかったかを物語っている。

「とにかく動き続けなければ作家としてのアイデンティファイが社会のなかでできないから。そんななかで『マラリアアートショウ』や『中村と村上展』『加勢大周宇プロジェクト』、そして『P－HOUSE』の設立を必然的なものとしてとにかくやった」

秋田敬明氏と設立したP－HOUSEのプロトタイプでは、江川達也氏や岡崎京子氏といった漫画家の作品を「アート」と位置づける反則技を行い、思わぬ評価、思わぬ興行収入をあげる。本やグッズ、イベントもおもしろいようにあたった。

それと並行しながら名古屋の若いアーティストをデビューさせる展覧会もP－HOUSEで一度行うが単発で終わってしまう。村上は本来、アート界の新人発掘、育成に興味があったわ

「The castle of Tin Tin」
300cm×300cm×7cm アクリル絵の具、キャンバス、他　1998
ペインティングディレクター・平田佳和(H.F)
クオタシー・小林登美夫ギャラリー
photo・ノマディック工房　©HIROPON 1998

開先はNY。人によってはパリだったりベルリンだったり。マーケットが非常によく動いているところに散っていく」

しかし海外のアートシーンの現実は、村上が日本で夢見ていたのとはかけ離れたものだった。

「あのマシュー・バーニーやリクリット・トラバーニャにしても、アート誌のフロントを取っているにも関わらず、アート1本では食えていないのが実状だった。アルバイトで食いつないだり。もちろん彼らは今なら潤沢な資金があるでしょうが、結構甘くはなかったんです。LAに行ったときも、そこの若いアーティストたちが僕に『日本に行きたいんだ』って話しかけてくるんです。なんでかというと『景気がよさそうだ。日本はアートの可能性があるよ』って。『だってまだ美術館がギャラリストに侵されてないじゃない。アートシーン内の癒着が薄いでしょ』って。『そういうのが確立されてないから可能性がいっぱいあるんだ。オレはこういうCD作ってるんだけど、こっちでこういうのを出すと反感買うんだ。日本のレコード屋で売ってくれよ』って言ってくるんですよ」

極度に発達した「趣味性」への挑戦。

アートシーンにおける海外のマーケットの状況が、日本人から見た単なる「隣の芝生」だったことに気がついたという村上。

「僕らが思ってるアートマーケットが小さいっていう問題は大なり小なり世界中が直面していることだったんです。向こうは向こうでエスタブリッシュの方程式みたいなもの、ギャラリーで展覧会をやって、次は美術館で展覧会をやって、世界ヘツアーして、そこそこ儲かって、みたいなものじゃないものを求め始めてるってわかってね。やっぱり流通のしかただとかアートをとらえるコンテクストとかを、全部洗いなおして変えていく必要があるのかなってすごく思ったんです。だったら、現代美術の歴史がまだそんなにない日本なら、できあがったシステムに圧迫されるような人間関係もないし、歴史に対する軋轢みたいなものも少ないし、新しいことができる場所じゃないかって考えた」

そうした状況を打破する方法があるという。

「それは『極度に発達した趣味性』みたいなものへ触れてい

「PROJECT KO^2 II トランスフォーメーション」
水彩　1994
クオタシー・Feature INC.N.Y.
©HIROPON 1994

「PROJECT KO^2」
ポスターB3
デザイン・Nendo GRAphix
1/1　フィギュア制作・三枝徹
1/5　原型制作・BOME(海洋堂)
クオタシー・HIROPON FACTORY　小山登美夫ギャラリー
photo・福永一夫
©HIROPON 1998

「My Lone Some Cowboyとムラカミat HIROPON FACTORY」

けだが、NY行きが決まってしまい、日本での活動はやむなくいったん休止。NYでのアーティストヴィジットプログラムを終え、再び日本とNYを行き来しながら新人育成に着手する。

「ギャビン・ブラウンという若いアーティストがNYの小汚いスペースを1週間くらい借りて、名もない新人のショーを行った。彼がそこでチャンスをつかんでギャラリストに転向したという現場を目の当たりにして、もう一回やってみようと思えた」

今からちょうど2年前、村上の個展と併設という形でまったく無名のアーティストや、いい作品を作っているが全然報われないという高齢のアーティストを呼んでグループ展「ピコピコショー」を行う。

「『日本のアートはの本質は"無意味"に起因しているのだ』ってことでそんな変な名前を付けた。人もそんなに来なかったし、反響も小さかった。けど、とにかくやり続ければメッセージは届くと思って、懲りずに次々とイベントを作り続けた」

自分の感性を確かめる。

興行的な意味での不振に悩むとき、明るいきざしを作ってくれたアイデアのもと、それがｓｈｏｐ33というショップであり、オーナーの荒武聡氏との出会いだった。

「ものを売ること、時代を読むこと、その荒武店長の生きかた、若い連中が動いているカルチャーを見ながらそれによって商いをし、自分のリアリティにつなげていく方程式みたいなものをすごく学んだ」

そして、そのｓｈｏｐ33で行った「ヒロポンショー」では、若い作家の"生の今"のみを打ち出すことを主眼に置いて、かなり荒削りなショーを行った。

「それがなんとなく売れた。そこらへんから新しいマーケットみたいなものが見えてきた」

その後ロサンゼルスで行う「ERO POP TOKYO」では「新しいアートの商品化」「オタクカルチャーとアートの隣接点」「『ERO』は世界で共通言語か？」をテーマに、大ヒットを収める。

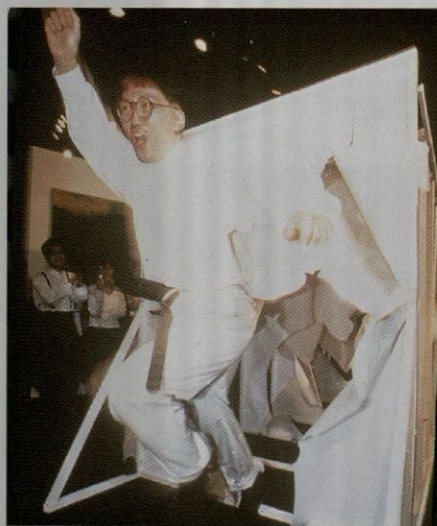
「日本でやっていたショーでは、お客さんが自分の感性を確かめて買ったりしないんです。若い無名のアーティストの作品で、普通に並べていたら絶対に買わないけれど、村上隆がその作品

「PROJECT KO² II トランスフォーメーション」
水彩　1998

「ERO pop Tokyo at George's L.A.シルバーレイク　X-Large」
1998
photo・JOSHUA WHITE
HIROPON FACTORYが行ったショウのなかでも
最大の収益と最大のエフェクトをあげたエキシビジョン。
ミスターのウォールペイントは『Ray Gun』誌に取り上げられ、
町野変丸の作品は『Art Issue』という美術専門誌で評価され、
そしてボーメのフィギュアはレッチリのベース、フリーに買い取られる
という大エフェクト。LA内の大ブームを作った。

「HIROPON show at shop 33 吉祥寺」
1997
photo・橘川英規
若手アーティストの育成は「作品売却時の快感に起因する」をコンセプトに
美大生の作品をプロデュース。このショーより新人アーティストとして
ミスター、森岡友樹などの若手売れっ子作家を排出することになる。

「マラリアマートショウ"デコラティブ"」
宇治野宗輝　作
1993
photo・HIROPON
超ド級貧乏でドン底の生活だったのにナゼか
毎週のようにイベントを作っていたころ。
国持貴子（現ランドマークタワーギャラリー・ディレクター）や
宇治野治輝、古賀学らとも、このパーティーがきっかけで
コラボレーションを始める。
そして、この時、のちにP-HOUSEをともに造ることになる
秋田敬明とも出会うことに。

「HIROPON show at 金沢　MANKEN ギャラリー」
1997
インスタレーション　風景
photo・橘川英規
HIROPON show 1997 日本全国ツアー第3弾。
HIROPON FACTORY スタッフがバンに乗って移動。
ロードムービー的なショウin 金沢。
日本酒が美味しかった。林君Thanx!

「村上左保太郎左衛門隆之介の紙やぶり」
1993
photo・黒川未来男
具体美術協会の村上三郎氏の紙やぶりパフォーマンスのコピー。
日本美術界より大ヒンシュク。しかしアメリカ西海岸の
アートシーンには大喝采を受けた。

「98WF（ワンダーフェスティバル）冬」
フィギュア人形大コンプレックス大会トークショウ
白井武士VSあさのまさひこVS村上隆
photo・ノマディック工房
フィギュア
オタクの祭典トークライブにおいてPROJECT KO²キットをひっさげての
恐れ知らずの異種格闘技戦的トークライヴ。
真性オタクにはますます嫌われることに!!

ンクしてサロンというか変なシーンを形成している。33はそんな場で、そういうお店の雰囲気と似たような感じで、なにか手伝えるのかな？　みたいな感じで来てくれる人が多いですね」

新しいアートマーケットの開発、そのアートの作品、商品の制作、そうしたイベントのパブリシティ、イベントそのものの制作と守備範囲が多岐に渡る村上にとって、こうした人材は必要不可欠な存在だ。

「結局もう僕ひとりではできない。やっていることも若い人たちと接して影響を受け合っているわけだから個人のアイデアでもないし、集合体としてできることを模索していって、新しい人間と出会ったり、それでやる気が出ておもしろいことができるといいなと思っています。こんなド田舎だし、中央に移ったらプレハブ2棟分あるような面積の空間はないし、今やってるアートイベントのリンクみたいなものがやり続けられればおもしろいし。何よりも、今、日本でやっているこういうイベントをそのまま海外に持っていっても戦闘力が高そうなので、クラブみたいな感覚でどんどん人が増えていったほうがいいなんなて。増えたぶん、興行的なヒットは100％押さえたいし、内容のバラエティを質とともに上げていけると思うしね。ここ半年でグイッと状況が上昇してきているし。でも2カ月に1回くらいこりゃダメだと思うときがあるんですけどね。まあ僕とミスターと平田くんがほとんど常勤なんですが、その3人で支えていけば落ち着いてやっていけるかなっていうのが現状ですね」

現代アートでは禁じ手の「DOB君」がひとり歩き。

村上を語るうえでもうひとつ欠かせないのが、村上の自画像でもあるキャラクター「DOB君」の存在だ。

「『DOB君』を作った当時だとマイク・ケリーとかが日本で紹介されはじめて、『カワイイものとアート』みたいなコンテクストがあったんです。みんなぬいぐるみを作ったりとか、カワイイものを作り始めていて、日本のアートシーンがそっちへガーッと流れていったんですよね。でもみんなレディメイド（既製品）のテディベアを使ったりとか」

しかし、アートのシーンではオリジナルなキャラクターそのものを作ることは半ばタブーという不文律があった。それをあ

「加勢大周宇Z」
加勢大周宇プロジェクト
1993
photo・国守正和
©Z.A.P.Takashi Murakami HIROPON FACTORY P.HOUSE

やそのアーティストを評価する解説をつけているから買うという。ところがロサンゼルスに持っていったら、みんな自分の感性を信じて、学生からプロのディーラーからキュレーターから、いろんな人が買ってくれた。ｓｈｏｐ33とは別の『リアル』を感じることで、オーガナイズの幅も出てきた」

それと隣接した『ワンダーフェスティバル』のようなオタクのイベントに参入していったのも、ひとつの契機だった。

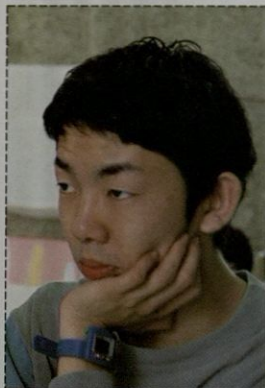
「僕は、オタクの人たちは財布の紐がゆるいと思ったんですけれど実際はそんなことはなくて、結構厳しい自分の選択眼でものを選んでいる。なかなかその世界には入っていくのは難しい。でもそういうオタクワールドっていうのは、僕らと同じ世代が作ってきた過去25年のＴＶアニメや特撮、ゲーム、ＳＦが蓄積されてできたものだったから、ある意味、とても日本のオリジナルな価値観なはずなんです。そういうものを時間をかけてアートシーンでも作っていければと思って。その価値基準をどうやって作るのかといえば、やはり情報をどんどん提供してあげることだっていうことで、フリーペーパーの『ＨＩＲＯＰＯＮ』を作ったり、メディアの人にも手伝っていただいたり、とにかくファンへのネタ供給を何よりも大切に考えてます」

HIROPON FACTORYという集合体。

村上がそうした若いアーティストをプッシュする活動を行い続けてきた結果、彼のもとには学生を中心とした若い人材が次々と集まってきた。埼玉県・朝霞市にあるアトリエには、村上の作品制作のほか、イベント、フリーペーパー制作などもろもろの活動を行う「ＨＩＲＯＰＯＮ ＦＡＣＴＯＲＹ」が形成されている。フリーペーパーのタイトルにもなっているこの名前は、もちろん戦時中に流行した「疲労」が「ポン」と飛ぶという合法ドラッグから由来している。日本画博士号を取得している村上が、アンダーグラウンドカルチャーシーンへ下降していく際の重要な拠点となっている。

一方、「ＨＩＲＯＰＯＮ」を媒介として、ｓｈｏｐ33を中心としたアート以外の人脈も少しずつ拡がってきている。

「4℃の森本晃司さんとか、ガイナックスの山賀博之さん、ソニーのオフィス7の弘石さん、そして僕らがいて、みんながリ

HIROPON FACTORY STAFF

花澤武夫
パブリシティマネージャー
多摩美術大学油絵科在籍。
HIROPON FACTORY専属のパブリッシャー。一日中ケータイが耳にくっついている恐るべき美大生。学校での成績も優秀。俗に言う世渡り上手。女の子ネットワークは深く広い。

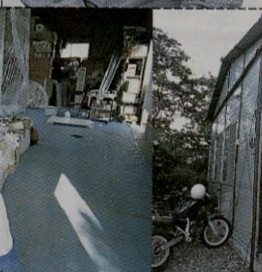
真下義之
デザイナー
インターネットホームページのデザイナーに疲れ果てHIROPON FACTORYへ。今回デザインプレックスの表紙のDOBまわりのベジェやFACTORYのMacまわりのオーガナイズを行う。大きく息を吸い込み「スミマセン」がログセ。

平田佳和
ペインティングディレクター
アートセラピーを精神病患者に行いながら、現代美術のポストクオリティイズムを模索する。FACTORYからの帰宅は連日24：00。

木村敏子
MAC C.O.オペレーター
創形美術専門学校在籍。
オリジナルキャンドルを作って、友人に販売しまくる変わり種。麻布に住みたいシンドローマー。

伊藤麻衣子
武蔵野美術大学彫刻科在籍。
その3D超テクに海洋堂・宮脇専務をして「あんた、これなら月50万稼げるでー」といわしめた、3Dスカルプター。

新垣幹夫
デザイナー
多摩美術大学芸術学科在籍。
「ERO POP TOKYO」のVIDEOパッケージでデザイナーとしてスタート。ミスターの「ふたりのロンドン」のパッケージデザイン。村上隆Copy Bookのエディトリアルデザインなど。学園祭DJツアーが終わったばかりのイベンターでもある。

佐和悠里
グッズマネージャー
多摩美術大学グラフィックデザイン科在籍。
最近増え続ける全国ショップからのオファーにパンク気味。海外へのディストリビュートもスタートさせて今や死亡遊戯。

埼玉県朝霞市・丸沼芸術の森にあるHIROPON FACTORY。ここに平田、ミスターほか、メインスタッフ、ボランティアの学生が集う。事務所棟とアトリエの2棟がある。

えて作品にしてしまうところに村上の、現代アートの価値観に対して痛烈に批判する姿勢を垣間みることができる。

「日本の"カワイイ"といわれるものとかだと、『ガチャピン』だとか『ドラえもん』シリーズだとかあいうほうがリアルだから、そういうのをアートシーンで作ればおもしろいかなと」

「D」「O」「B」は、「どぼしてどぼしておしゃまんべ」という変な日本語の組み合わせから創作されている。

「『おしゃまんべ』って北海道の地名だし、『どぼしてどぼして』っていう『いなかっぺ大将』の言葉を合体させたりするだけの、僕と当時のアシスタントの子だけでゲラゲラ笑ったっていうすごくローカルなことだった。それをパブリックなものにしていくっていうのが、本来アートの持っている力かなと思ったりしてね。そのローカルさをオリジナルキャラクターに乗せていけばアート界でひとり歩きしてくれるって思ったんです。で、今ひとり歩きしてくれて、グルグルって描いてみたりしてるなかから生まれてきたり、人からの『こういうふうにしたほうがいいんじゃない?』って言葉でデザインが決まったりしてるんで、すごく楽な表現の場になりましたね。『DOB君』がいればオールマイティ。すごい日本の表現の象徴みたいには徐々になってきていると思うんですけどね。無責任でかわいくって主張が曖昧、という。ポイントは曖昧というところですかね」

ポックアート誕生。

「結局アーティストが自身の力でプロデュースしていくしかないわけです。運よく僕には同世代的なギャラリストに世界中で出会えた。小山登美夫ギャラリー、レントゲン藝術研究所、エマヌエルペロタン、BLUM&POE、彼らは全力で僕のファインアートな部分をプロデュースしてくれるわけですが、スキゾフレニックな僕への興味の移行すべてをフォローしてくれるわけではない。今日はエセ芸能人のプロデュース、明日はキャラデザイン、そしてオタクマーケットの挑戦、それから若手アーティストの育成……なんて、やはり作品を作ってナンボの世界がギャラリーですからそこまで付き合えないんです。でもアーティストは結局のところ、作品に超個人的な思想をたたき込むことが仕事で、メインワークはこの思想・哲学の部分を練り込むところなんです。その空間の自由度を確保するにはやはり、

HIROPON FACTORY ARTISTS

「MR."よっしゃおマメ"」
大江戸くの一忍法帳 at shop33 1998
photo・ノマディック工房

ミスター
1969年キューバ生まれ
ミスターは1996年よりHIROPON FACTORYに籍を置くHIROPON初のフルプロデュースアーティスト。
小山登美夫ギャラリーと協力して早くもアメリカでデビューを果たしており、展示された全作品の91%はsoldout!!。
フロッピー、VIDEOもリリースしておりshop33、ナディッフにて大好評発売中!!(一部売り切れ)
現HIROPON FACTORYアシスタントチーフでもある。

森岡友樹
1976年生まれ
"いいのかな"シリーズ
HIROPON FACTORYが企画制作した「Tokyo SEX」というグループ展でデビューし、
その後わずか2回のグループショウを行っただけでその名を世界のアート界にとどろかせた天才フォトグラファー。
LAのショウにおいてもポールマッカーシーをして「はじめて自分のお金で作品を買ってしまった」と言わしめた。
現在大阪芸術大学在籍。

タカノ綾
1977年生まれ
shop33において行われた個展ではオーナー荒武氏がオープニング時に大作を購入。
その絵を囲んでのパーティを何度か開き、友人が続々とタカノちゃんの作品のファンに。 そしてコレクションすることになる。
また、ファクトリーアーティスト中もっともファンレターの多いアーティスト。
写真は荒武さんの自宅リビングにて作品オーナーの荒武さんと。

山口藍
1976年生まれ
LAにおいてのHIROPON showでデビュー。そして完売。
追加で制作してもらい展示するもそれも売り切れ。
キャンバスの裏側にソフトな素材を詰め込んでフワフワとした画面に描かれたイメージは
時代劇風お茶屋の娘やオリジナルキャラなどソフトペインティングでの個展が待たれる
HIROPON FACTORY内の超新人。

727ポスター
アシュラファーストとコラボレーション
彼らとの仕事は楽しかった。なんかセッションって気がしました。
大変だったけどね。これがキッカケでズイブンいっしょに仕事やりました。残部少。
1,500円

TAKASHI MURAKAMI
RED BOOK
SCAI THE BATH HOUSEで制作した唯一マジアート系カタログ。
全白黒印刷。シブイシブスギルゼ! しかし松井みどりさんのムラカミ評は業界ではじめて。バキバキとすべてをわかりやすく解説しきっていた。
1,500円

TAMIYA←→TAKASHI
デビュー時にムチャクチャ言ってギャラリーアリエスに作ってもらったもの。残部激少。デビューもしてなかったのに。
椹木野衣氏に紹介文書いてもらったりして……。
無理やってたよなー。
1,500円

HIROPON#10
ブチグラムールのデザイナーN.Y.在住の後藤隆哉氏デザインのHIROPON最新号!! ついにB2ポスター画面使っても記事がはみだしてしまいB4ペーパーとの2枚組み!!
今号より完全にフリーペーパーではなくなりました。スミマセン
500円

DOB ADC ヴァージョン
僕のフェバリットデザイナー奥村靫正さんがADCのアイコンとしてDOBをつかってくれました。そのポスターヴァージョン。大日本印刷の現在できる最高技術を駆使しているらしいです。パリでバカ売れ。残部激少。
30,000円

H.Fフロッピー
ミスターの作品集が2点
ERO POP TOKYOが1点
いまさらのフロッピーマガジンですが安さと手軽さでよく売れてます。特にミスターの作品集は、セールス2年目にしてコンスタントにハケていてオドロキアイテム。
各300円

ミスターART VIDEO
“二人のロンドン”
H.F ART VIDEOシリーズ第2弾はミスターの忍者パフォーマンスVIDEOだ! これがアートの真髄! と誰もが固唾をのんでみたという。あの伝説の“二人のロンドン”ついにリリース!!
2,850円

グリーンアイズ(◯っこちゃんのイメージのペナント)
レントゲン藝術研究所という3階建てのバカデカイギャラリーが大森あたりでガーガーいいはじめたころ。オープンしてスグに個展やらしてもらって作った記念もの。超レア。あと1つか2つ。
7,800円

PATATA
アシュラ改めステロタイププロダクツとなってからのお仕事。ディスコンストラクティブぶりがアメリカ受けして、NYでよく売れてます。1,500円

HIROPON #8
ステロのデザインフリーペーパーとしては破格のプロダクションコスト!! おたがい死ぬ気で作りました。残部300部を売りましたがSOLD OUT。

HIROPON#09
ネンドグラフィックスがデザインしてくれた#09。
インドっぽいDOB君が新ロゴとともに
パラパラマンガになってキャッシーンとなってます。
500円

ERO POP TOKYO
THE VIDEO
LAにマジでブームを作った展覧会。
例えていうならコムデギャルソンのギャラリーで外人アーティスト呼んでやったらヒットした。みたいなカンジ。
LAでは日本人が“外国人”なわけでオタクやマンガやコミケやフィギュアはHIPなものでした。VIDEOディレクターはL.Aアーティスト HIRO NAOTAKA。リリース以後意外の大ヒット。
1,200円

HIROPON FACTORYのキュレーションもの
リーフレットセットとTOKYO SEX
PICO² show
今、P-HOUSEで働いている市毛裕一郎君が
うちで働いたころの血と涙の結晶もの!! 眠い眠いぞー。
300円

PROJECT KO²
イルクジバージョン
H.Fオタク界への初挑戦!
フィギュア原型製作・ボーメ、制作・海洋堂、プロダクションオーガナイザー・あさのまさひこという強力なオタク助っ人を得てワンダーフェスティバルにおいて15分で完売!! これで気を良くして、追加をつくるも同スタッフでヴァージョン違いA.Pヴァージョンを開発し、これも完売!! いーい話しです。H.Fにはあと3体あります。レアものですので即ゲットせよ! 20,000円

POST Cards
H.Fはポストカードが大好きで収集もしてます。
最近はレストランとかでただで集められるので幸せです。
各150円

MURAKAMI TAKASHI
Official copy BOOk
キノコバージョン
H.F総勢25名が泣きに泣いてコピーしてカッターで切ってプリントアウトしテープ貼ってホチキス止めしたハンドメイドもの。よくできたよなー。佐和さんえらい。デザイン新垣幹夫、真下義之。300部限定。
1,500円

ERO POP TOKYO リーフレット
ERO POP TOKYO THE VIDEOに
封入されている英語もの。真下義之、新垣幹夫の
これまた眠さと戦った涙もの。非売。

PROJECT KO²完成体
現在フィギュアシーンではセットを業者が購入して塗装して作りあげて売るというのがブームで、1体10万とか40万とか……ハラホレヒレ。この写真はボーメ氏直々塗装バージョン。しかし今は海洋堂の本社に神かくしにあってしまってないのです。涙……。

MR DOB 人形
「EXPO」という谷中にあるアンティークショップが作ってくれたDOB人形。残念ながらのSOLD OUT。

MURAKAMI TAKASHI
Official copy BOOk
MR DOBバージョン
このオフィシャルコピーBOOKは6つの違う表紙でできています。
ある日、マニアックなコレクターがすべてを集めたと言ってハガキをくれました。
負けたよ。
1,500円

HIROPONバックナンバー集
#01～#07まで
そもそもフリーペーパーヒロポンをどーしてやろうと思ったかというとうちの番頭のミスターが一人でファクトリーを手伝ってくれてたころ。ナンカ、ミスターがMac使えるかもということで、じゃ、フリーペーパーやろうよってはじめたのがキッカケ。「ペッパーショップ」というフリーペーパーにリスペクトの意味を込めてマネ(笑)。
#01～#06まで。#07以降ナンだかシッチャッカメッチャカのものになってデザイナーも毎号変わってオモロ本位でやってました。残部少。
650円

を感じさせた。
「アート、オタク、モデルといった本来相いれないメディアを意図的にコンフューズさせて、価値観の判断停止状態を呼び込むこと。まったく新しい表現のフィールドを作ること、そのことでまったく新しいマーケットも創出できると思っているんです。だから『ポック(PO+KU)』です。今の僕は」

以上でインタビューは終わり。取材した感想を素人的にいうならば「アーティストらしからぬビジネスマン的経営センスを持った人」という印象が強い。

創作活動に没入するあまり自己満足だけの世界に陥り、やがて世間から忘れ去られていくアーティストも多いなか、村上は過剰ともいえるほどに周囲の意見や世間の動きを敏感に察知して、常にコスト意識を持ちながら、それを自身の作品へと昇華させていく。

最後に彼の目標で締めくくらせていただく。
「ギャラリーベースだけじゃないアートマーケットを作り上げること。海外の第一線のアーティストたちの作品をすべてキャラ化して、世界のアートマーケット、美術館なんて何万個あるかわからないじゃないですか。そこに全部行って大儲けすることですね(笑)」

(文中敬称略)

むらかみたかし
1962年生まれ。東京都出身。東京芸術大学で日本画を専攻。93年同大大学院で博士号を取得。91年より本格的な活動を開始し、現在、NY、東京などを拠点に世界中で作品を発表している。ヒロポンファクトリー代表

イベント情報
「ERO POP Christmas in Nadiff」
村上隆とHIROPON FACTORYのアーティストたちのショウ「ERO POP Christmas in Nadiff」が11月27日から12月25日まで、東京・青山のブックショップNadiffで開催されます。11月28日と12月25日には村上隆を交えたトークショウも開催(くわしくは140ページをご覧ください)。 ●お問い合わせ Nadiff(TEL.03-3403-8814)

四睡図
2,800円
ハートフルキャラに変身したMR DOBが中国の故事に題材にしたデザイン。

HIROPON 17
6,800円
T-shirtsにしては破格の14色プリント。プリント職人泣かせ!! 高額にも関わらず400枚を売却済み。

MR DOB
3,800円
DOB正面図
このFRONT図柄でBACKプリントが違うものが3種存在する。コレクター要チェック。

PATATA
6,800円
ヒートプレス
ステロタイププロダクツデザイン
攻撃機動隊のCDコンピ、劇場ポスターパンフをステロタイプとともに制作し、その余力で制作したもの

PROJECT KO^2
A.P.バージョン
3,800円
予想以上の売れ行き反響のあったフィギュアガレージキット。PROJECT KO^{2}はそのエフェクトの輪がグングン拡がりT-shirtsにまで人気が!! これはA.P.バージョン記念に作られたもの。

Forest DOB N.Y.
3,800円
マンハッタン92丁目にあるブラックピープルの刷りあげるブ厚いラバープリントが珍しい。

マッコイ
3,800円
シルクスクリーン
この響き、重要でしょう。という代物。

PICO^{2}show-T
1,900円
アシュラファースト
ステロタイププロダクツがまだアシュラだったころ、そしてまだ大阪にいたころ。HIROPON FACTORYとの初コラボレーション作品。

青の意味
shop33バージョン
6,800円
33での人気アイテム。

ひょうたん N.Y.
3,800円
これもラバープリントもの。

MR DOB N.Y.
3,800円
N.Y.マンハッタンロァーイーストサイドのマルコというT-Shirtsベンチャー野郎と作ったもの。N.Y.でのみ販売。

727-T
1,900円
シルク
アシュラファースト
PICO^{2}showと同時期に作ったもの。バックプリントのデザインがメチャスゴイ。

Forest DOB
shop33バージョン
6,800円
初のshop33とのコラボレーション。

PROJECT KO^2
3,800円
イルクジバージョン
98冬のWFでのみ販売されたもの。ペッパーショップ古賀学のデザインもの。

おまめ
ミスター初のデザインT-Shirts。忍者Tはアメリカで大モテ。

ICON DOB
3,800円
ICONDOB
キュッと絞ったイコノプリント。

けむり
ミスター
2,800円
倒れたくの一をモチーフとした奇妙なデザイン。

ブリッチ
タカノ綾
3,800円
タカノ綾 H.F初のT-shirtsデザイン。出荷する前に内輪のスタッフがほとんど買ってしまったという代物。

そして×7
3,800円
このT-shirtsの好セールスでHIROPON FACTORYが立ち上がったのです。ヒット恐るべし。

ゴブリン
2,800円
ヒートプレス
ヒートプレスものが何でもT-shirtsにくっつくのが楽しくて冒険した水彩風のプリントDOBT。

自己プロデュースの力を徹底的に付けるしかないんです。ある意味オタクの世界にはそんな先例があるし――スタジオジブリやガイナックスや海洋堂――現場はもう大変なんでしょうけど、クリエイティブな仕事場なんてそんなもんだろうしね」

そんな村上が次なるテーマに掲げているのが「ポック」というキーワード。庵野監督の映画『ラヴ&ポップ』を例に彼はこう語る。

「日本では評価されなかったというか、オタクの人たちでもあまり見に行ってないと思うんです。でもあれはすごい示唆的な作品で、日本映画の最高峰に来ちゃった超弩級作品なんです。ステレオタイプなコギャル映画じゃ全然ない。意外と日本人が考えられるギリギリのヒューマニズムまで下りていってる恐るべき作品だった。村上龍っていうのはやっぱり70年代のアメリカンポップにすごく憧れて生きていて『日本にはポップなんてあり得ない。なぜなら貧しい国だからだ』っていうのがコンセプト、でもポップを信じている。それを原作にオタクの世代がポップや愛すらもまったく信じることなくズタズタに切り裂きまくって料理したんです。ポップやラヴが変形しちゃってる。で『ラヴ&ポップ』なわけです。この皮肉に満ちたクリエイティブフィールドは、十分に世界言語としてのアートなわけですが、このところの批評体系が日本にはまったくない。十分にポストオタク的作品。日本の『ポップ』的概念は『オタク』によって侵される。で『POP+OTAKU』なわけです。移行期としての表現の象徴、しかも『ラヴ&ポップ』にはオチまでついていて。『エヴァ』の貞本さんがレーザーディスクのジャケットを描いて"オタク受け"を狙ってくる。安パイとしてのオタクマーケットに落とし込む作業自体、本編との大きなズレがあって、ものすごく自己批評的なクリエイティブフィールドを形成してますよね。そんな状況を僕は『POP+OTAKU』=『PO+KU』=『ポック』と呼びたい」

――アートだけだけれど、世界を類に見ないマーケットリアリティ――その部分を村上なりに狙っているのが「PROJECT KO2」だ。モデル成形を手がけるガレージキット、フィギュアの老舗の海洋堂、そのフィギュアモデラーのボーメ、そしてモデル界の批評家あさのまさひことというスタッフ編成で営まれるこのプロジェクトは、村上に新しいマーケットの可能性

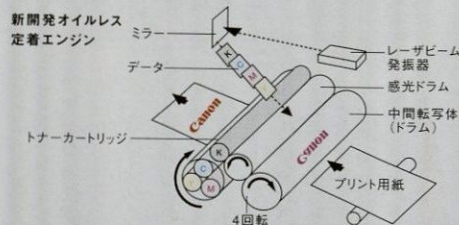
Canon

テカらない。しかも両面フルカラー。キヤノンが、ビジネス文書の常識を変えていく。

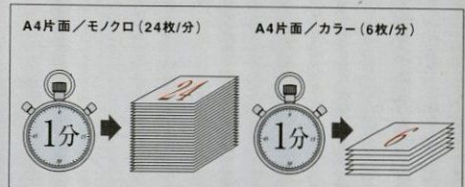
〈世界初〉A3グロスレス定着、はじまる。

モノクロプリントのようにテカリのないビジネス文書を、カラーでも出力できないか。キヤノンは、グローバルなユーザーリサーチを行い、その答えとして世界初のマイクロカプセル構造を持った重合法Sトナー（=Spherial：真球状）を開発。新カラーレーザショットLBP-2160に採用しました。トナーの部分にワックス成分を内包化することによって、従来のカラー出力特有のテカリやギラギラを解消。文字の書き込みや判押しも可能にしたのです。ビジネスプリンティングの新しい時代は、ここからはじまります。

〈世界初〉A3自動両面フルカラー、はじまる。

Sトナーとともに新たに開発されたのが、「オイルレス定着A3カラーレーザビームプリンタ・エンジン」。そして4色をいちどに用紙に定着できる中間転写体（ドラム）です。これらにより、従来のオイル定着方式では困難だった色ズレのない、A3自動両面フルカラー印刷[*1]を世界で初めて成功。もちろん、特別な用紙を使わずに普通紙で実現。さらに厚紙や封筒、OHPフィルムなど、多彩なマテリアルにも印刷できるようにしました。あらゆるビジネスシーンをバックアップする。それが、カラーレーザショットの実戦力です。

〈世界初〉A3超高速プリント[*2]、はじまる。

モノクロ片面24枚／分[*3]、フルカラー片面6枚分[*3]。さらにモノクロ両面12枚／分[*3]、フルカラー両面4枚／分[*3]。同クラス最速のプリント速度を実現し、ネットワークが当たり前のオフィスで、ストレスのない高速プリントを提供します。しかも、省エネ。低ランニングコスト。連続自動給紙も、最大4Way、3,100枚[*4]。これからは、モノクロ機とカラー機を使い分けるのではなく、一台ですべてのプリントワークこなす。そんなオフィスのセンタープリンタ時代を、カラーレーザショットが先取りしました。

キヤノン 新A3高速カラーレーザショット誕生。

Canon COLOR LASER SHOT

LBP-2160 本体価格 ¥648,000（税別）

*1 オプションの両面ユニット装着時。*2 1998年10月29日現在。70万円以下のA3カラーレーザビームプリンタ・エンジン搭載機で、モノクロ24PPM出力。*3 A4横印刷時。*4オプションの2,000枚ペーパーデッキ装着時。◎記載中のカラードキュメントは、LBP-2160で実際に2400DPI相当×600DPIで出力したものです。（資料提供：株式会社 卑弥呼）
●広告に使用した製品の写真は、2,000枚ペーパーデッキ装着時です。●LASER SHOTは、キヤノン株式会社の商標です。●C/M/Y/K各色トナーカートリッジ同梱。

●お手元のFAX（GIIIモード利用可能なもの）から電話をおかけになり、メッセージ通りに操作してください。情報内容については番組目次（情報番号[1]）でご確認ください。製品のFAX情報番号は以下の通りです。▶LBP-2160……………152
※プッシュ回線でご利用ください。（ダイヤル回線の場合はトーン切り替えが必要になります。）通信料はお客様のご負担になります。

◎キヤノン販売ホームページ：
最新プリンタドライバ・Net Spotダウンロードサービス
http://www.canon-sales.co.jp/LBP/
◎パソコン通信：NIFTY SERVE「GO SCANON2」「プリンタ・レーザショット」コーナー

◎詳しい資料を差し上げます。
右の請求券をハガキに貼り、①ご希望の機種名②お名前③勤務先④電話番号⑤部署名⑥所在地を明記のうえ、〒261-8711 千葉県千葉市美浜区中瀬1-7-2 キヤノン販売（株）宣伝部LBP係までお送りください。

請求券LBP
81118-392
09-E76

遂に登場！
Shade
R3
3DCGの世界をつねにリードする「Shade」がさらなる進化を遂げました。
ますます高度化・複雑化する3DCGアプリケーションへのニーズに応え、Shadeはその生命ともいえるソースコードを全面的に一新、全136ヶ所の改良点とともに強力な新機能を数多く追加しました。
debutからProfessionalまで、また、プラットホームの違いを感じさせない統一されたインターフェースと、一段と向上した快適な操作性は、まさに3DCG標準機にふさわしいものといえます。
■ Shade Professional R3 for Macintosh
148,000円（税別・予価）1998年12月初旬発売予定
プラグイン機能の新設！
・Shade 開発チームが制作した強力なプラグインの添付
・同梱のSDKによりユーザー独自の機能追加が可能
・複数のコンピュータによるOSフリーの分散レンダリング機能
・プロの実務には欠かせないラージピクト機能
debut、Personal の新機能に、上記の機能が加わります。
■ Shade Personal R3 for Macintosh
49,800円（税別・予価）1998年12月初旬発売予定
アニメーション機能の強化！
・最新のアニメーション作成用インターフェイス
・ジョイント可動範囲の制限設定
・インバースキネマティクス階層レベルの追加
・ジョイントによる自由曲面の変形制御
・複数ジョイント値をポーズデータとしてインポート／エクスポート
・モーション設定ウインドウでの複数ジョイントの同時表示および変更
・モーション設定時間軸のタイム／フレーム各単位での表示切り替え
debut の新機能に、上記の機能が加わります。
■ Shade debut R3 for Macintosh
19,800円（税別・予価）1999年2月初旬発売予定
一段と向上した操作レスポンス！
・10回までのマルチプルアンドゥ＆リドゥ
・4面図それぞれへのテンプレート読み込み
・レンダリングスピードの向上
● 動作環境
OS :漢字Talk7.5以上／System7.5以上
CPU :Power Macintoshシリーズおよびその互換機
空きメモリ :16MB以上(32MB以上推奨)
HDD空き容量 :10MB以上
CD-ROMドライブ :必要
Three dimensional geometric modeling, rendering and animation software made in Japan.
ExpressionTools
http://www.ex-tools.co.jp/ http://shade.ex-tools.co.jp/
開発／総販売元 エクス・ツールス株式会社 〒810-0042 福岡市中央区赤坂3-9-9 Phone:092-722-4552 Fax:092-722-6387
※Shade シリーズは、エクス・ツールス株式会社の商標です。※記載された社名、ロゴ、製品名、ファイルフォーマット名はそれぞれ各社の登録商標もしくは商標です。※記載された製品の仕様、価格等は、将来予告なく変更することがあります。

◎全国の書店でお買い求め下さい。

実践CGパース講座

スペック・オースリー　著
B5変型/CD-ROM付き(Mac/Win)
定価：本体3800円＋税

本書は、建築パース用の3Dモデリングソフト「formZ」と、照明シミュレーションソフト「Lightscape Visualais System」を使って画像作成を習得するためのチュートリアル形式のガイドブックです。建造物の作成を通して、formZでのモデリングとLightscapeでのレンダリングを初心者にもわかりやすく解説しています。付録CD-ROMにはformZとLightscapeのデモ版のほか、本書紹介のチュートリアルファイルも収録してあります。

MiniCAD7 インテリアデザインガイド

河村容治　著
B5正寸/CD-ROM付き (Mac/Win)
定価：本体4200円＋税

CADの導入・移行を考えているインテリアデザイナー向けに書かれた、インテリアデザインのためのMiniCAD7入門書です。家具やマンション住戸の作図、そしてプレゼンボードや3DCG、アニメーションなどの製作まで、実用に即した豊富な作例を通して、MiniCADの基本操作から応用まで独習できるよう構成されています。付録CD-ROMには本書で解説している作例データをすべて収録してあるので、操作しながら学べます。そのほかMiniCAD7とEX-RENDERのデモ版を収録。

MiniCAD7 機械製図パーフェクトガイド

田村之男　著
B5正寸/定価：本体3500円＋税

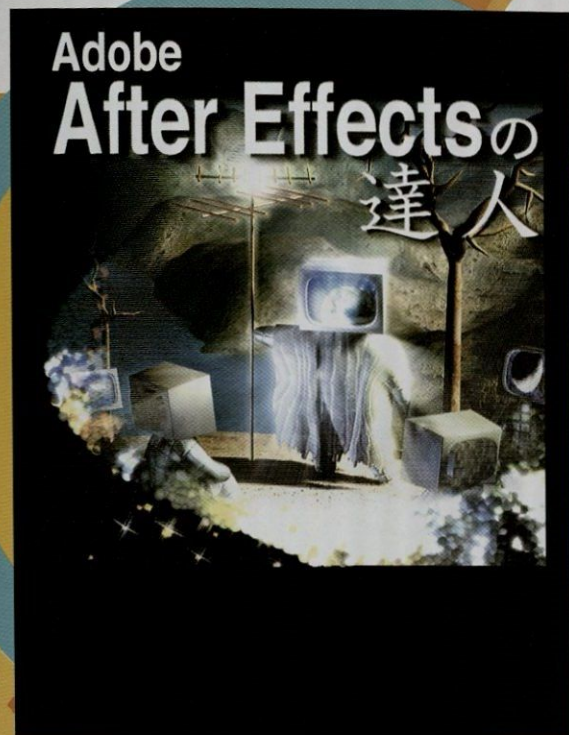
パソコン用CADソフト、MiniCAD7による機械製図の入門書です。CADの導入・移行を考えている機械設計デザイナーや、MiniCAD7の新機能を手早く把握したい方のほか、初めてMiniCADに触れる方でも、実用に即した豊富な作図例を通して、ソフトの基本操作から応用まで、独習できるよう構成されています。

Graphics Go Around The World (Wide Web)

［世界同時多発］

Graphics Artists on the Web
- The East of AMERICA and CANADA
- The Central and West of AMERICA
- ASIA
- EUROPE/UK
- The NorthEast of EUROPE

CD-ROM Magazine
VisualBook

構成：大橋二郎［E-Regular］<jiro_o@d1.dion.ne.jp>
アーティスト・コーディネート＆編集協力：大口岳人［SHIFT］<shift@jp.org>

東 After Effectsの達人

宗宮　賢二著 B5変型 352ページ AII4C
CD-ROM付き　定価：本体3800円＋税

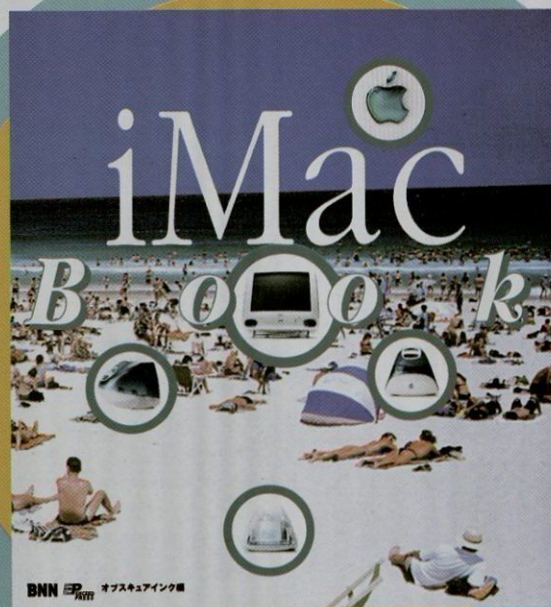
デジタルビデオにいろいろな特殊効果を施すAdobe AfterEffectsは一言で言えば、Photoshopに時間軸とその制御機能を持たせたものと言えます。さらに、Adobe Illustratorのベジエ曲線データをそのままAfterEffectsに取り込みアニメーション化できるなど、低価格ながら、想像以上にその機能は多彩で強力。本書は、AfterEffectsの全機能をくまなく解説し、実践で役に立つテクニックを満載した充実本です。デジタルクリエイターにとって待ちに待った、まさに"待望の一冊"である。

VS

どっちも美味いBNNの本

iMac Book 西

オブスキュア編著 B5変型 192ページ AII4C
定価：本体1900円＋税

98年のコンピュータ界の話題を独り占めのiMacのすべてを解説した決定本。パッケージには詳しいマニュアルが添付されておらず、添付ソフトの使い方やネットワークの繋ぎ方、あるいは周辺機器の拡張などで悩むユーザーの為に、iMacに関わるエトセトラをすべて網羅した"決めの一冊"。

◎全国の書店でお買い求め下さい。

発行：株式会社エクシードプレス　発売：株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102-0074 東京都千代田区九段南2-7-6　TEL.03-3238-1622

現在、ミクストカルチャーの増殖として、Web上ではさまざまなことが起きている。政治経済、学術、ビジネス、時事情報はもちろん、ごくごく個人的な他愛もない会話や、マニアックで閉じたサークル内のディープな情報交換……。エロサイトの存在は、相変わらずインターネットへ接続しようとする個人の投資を後押しする人気メニューである。フットワークの軽さとアナーキーな自由度、これらはWebの大きな魅力の一つである。

公官庁の文字どおりのお役所サイトから、イリーガルな情報をやり取りするアンダーグラウンドサイトまで膨大なサイトがある。これらのなかには、公共的で誰の目にも有益な情報サイトもあれば、思わず怒りすら覚える「こんなもん載せるな」的個人サイトもある。

また困ったことに、面白いサイトは往々にして個人サイト、もしくは少人数のユニットサイトなのである。そしてWebも一つの表現メディアとして考えると、ここにはさまざまな種類の表現が溢れ返っている。ある表現ジャンルが活況を呈し、数多くの才能がそこへ集まるためには、メディア自体のシステムと構造も変わらなければならない。

かつて音楽にインディーズシーンが生まれ、大手レコード会社とは別に大量の素晴らしい作品群を、溢れるように放出した時があった。70年代後半のパンクに始まり、80年代のニューウェイブを経て、90年代のテクノにつながる流れがそれである。音楽シーンに関しては「インディーズ」はシステムとして成熟し認知もされた。日本に限っていえば、もはや「インディーズ＝ビジュアル系」であり、大手レコード会社のデビュー予備軍に堕したが、これもシステムとしての成熟と認知の結果である。音楽の先鋭部分はすでにまた別のフェーズに移動している。

現在、グラフィックにおけるインディーズシーンが形成されつつある。音楽におけるそれは、アナログ盤やCDが個人で制作可能になったことが大きいが、グラフィックに関してはインターネットの力が大きい。商業印刷レベルのクオリティで作品を発表するのとは別に、モニタのなかのRGB表現がWebというメディアを得ることで世界中を駆けめぐるという状況が現れた。いくらDTPが身近なものとなったとはいえ、出版・印刷を前提としたビジュアル表現はあまりにもフットワークが重く、敷居も高いのだ。

現在Web上には多くの優れたグラフィック表現が溢れている。それは地域や時間を越えて世界同時多発的にアップロードされる「Web生まれのグラフィック表現」である。玉石混淆状態ともいえるが、それは逆に「玉」は必ずあるということでもある。今回はそんな世界をめぐるグラフィック表現をレポートする。

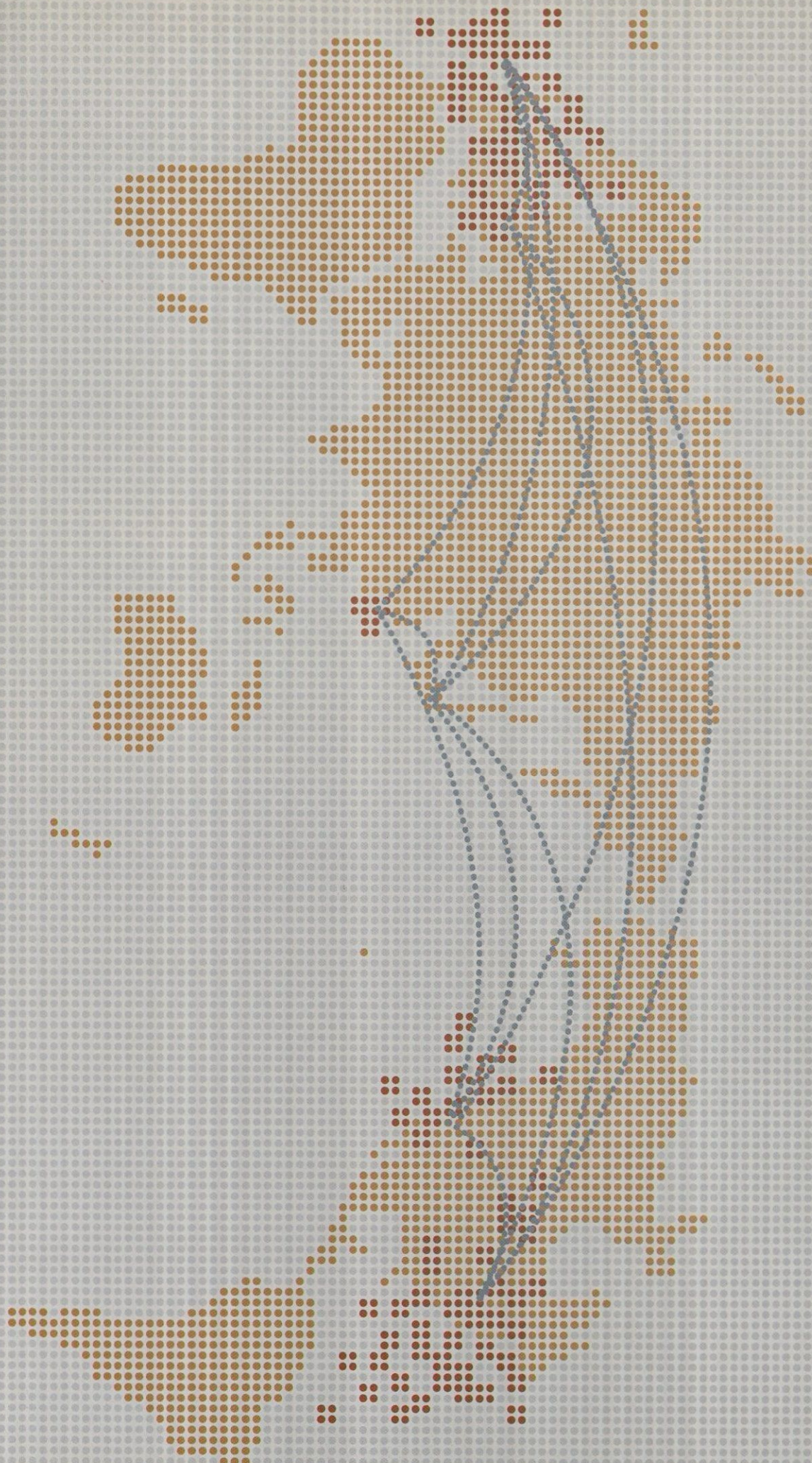
（大橋二郎）

index

Graphics Go Around The World (Wide Web)

007

Matt Owens : Volumeone

http://www.volumeone.com

Matt Owens。'71年生まれ。ニューヨーク、ブルックリン在住。テキサスで育ち、オースティン周辺のパンクバンドのフライヤーや、レコードジャケットのデザインをすることで思春期を過ごした。'93年にテキサス大学卒業後、'95年にクランブルック・アカデミー・オブ・アートでグラフィックデザインのMFAを取得。'95年から'97年まで、ニューヨークのMethodFive でクリエイティブ・ディレクターとして働き、ナショナル・ジオグラフィック、Apple、アメリカン・ラング・アソシエイション、東芝などの仕事をした。

'97年9月、Volumeone設立。Volumeoneはインターネットにおけるストーリーを探究し、メディアを通じてデザイン・テクノロジーを打ち出すためのデザイン会社である。Webサイトは季節ごとに更新されており、会社情報とおもなクライアント作品、4つのWeb作品が掲載されている。
Webサイトは、最近『Axis 1998 Web 100』で紹介され、『Eye』『Emigre』『Print』『+81』『Design Plex』各誌でも紹介されている。
Matt は『E-ZINE SHIFT』でレギュラーで記事を執筆しており、『Emigre』『Highfive.com』『The Art and Design issue of Punk Planet』でも記事を書いてきた。また、次の『Gasbook 5』への参加に向けて準備中である。

Born February 3, 1971, Currently Matt lives and works in Brooklyn, NY. Matt Owens grew up in Texas, spending his formative years designing flyers and record covers for punk bands in and around Austin.
After graduating from the University of Texas in 1993, he went on to earn his MFA in graphic design from Cranbrook Academy of Art in 1995. From 1995 to 1997 Matt served as the creative director at MethodFive in New York, working with clients such as National Geographic, Apple, the American Lung Association, and Toshiba, among others.

In September 1997 Matt founded Volumeone, a design firm dedicated to exploring narrativity on the Internet and pushing available design technologies across media. Volumeone.com is updated seasonally, featuring four web experiments as well as company information and client projects.
Volumeone.com was most recently featured in the Axis 1998 Web 100, and Matt's work has appeared in the pages of Eye, Emigre, Print, +81 and Design Plex. Matt contributes regularly to Shift online ezine and has written articles for Emigre, Highfive.com, and the Art and Design issue of Punk Planet. He is also preparing a forthcoming contribution to Gasbook 5.

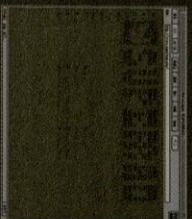
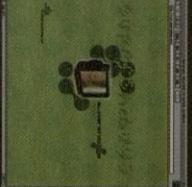
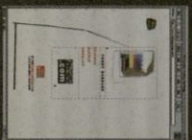
G3 Mac、スキャナー、プリンター、デジカメ……。ニューヨークの東端ブルックリンにあるマット(Matt Owens)の広いスタジオには、ひととおりの機材が揃っていた。が、それよりも彼のインテリアセンスに胸が躍った。一面鏡ばりの部屋に淡いモスグリーンの壁。60年代を感じさせる椅子に、メキシコの原住民が使っていたという奇妙な小道具、そして床にはP-タイルが市松模様に敷きつめられている。そのスタジオは彼の作り出すマット・ワールド同様、誰のテイストでもない、あまりにも「マットっぽい」テイストに喜びを感じると同時に、旅好き同士が感じ合うある種の共感を覚えた。

彼の主催する「Volumeone」は季刊更新の、まさにビジュアル・コミュニケーション・マガジンだ。デザインから、技術、アイデアにいたるまで新しい試みをし続けている。その変化からは、彼がいま興味のあるものが何かを、如実に汲み取ることができる。もともとキャラクターを生かした、一見ポップだけどどこかシュールさが漂うグラフィックが彼の特徴だが、最近では彼の撮影した写真を生かした、コンセプチュアルなものになってきているようだ。お気に入りのポラロイドDX-7000で撮った日常は、柔らかな黄味の強いグラデーションで、見事に彼のカラーに染まっていく。

マットは、大都市のスピードと彼自身とが実にシンクロしていて、ストレスレスな印象だった。ネットを通してクライアントワークをこなしながらも、ネットで知り合った人とのメール交換からコラボレーションまで発展している。経験や出会いを柔軟に吸収しながら。彼も参加した「Remedi Project」の発起人 Josh Ulm とはすっかり意気投合したらしく、「The Codex Series」というCD-ROMでチームを組むほか、ちょうど私がマットのスタジオを訪れた時もJoshの友人の紹介でファブリカ・プロジェクトに招かれ、イタリアに向かうところだった。イタリア行きは、トラベラーにとしても特に嬉しい依頼だったのだろう。私を駅まで送る彼の足どりは軽かった。

「こっちで撮った写真を見る?」イタリアからメールがきた。多忙ながらも、単にスナップをアップするんじゃなくてJavaScriptで見せるなんて。さすがだよ、マット。

(TEXT: rita)

001 http://www.funnygarbage.com
002 http://www.mmswlabs.com
003 http://www.23dreams.com
004 http://www.t26font.com
005 http://www.supershibuya.com
006 http://www.superbad.com
007 http://www.volumeone.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)

The East of AMERICA and CANADA

Graphics Artists on the Web

Chris Capuozzo
Matt Owens
E13
heliozilla
DHKY
Futurefarmers
Yosh Sodeoka

008

Eric Rosevear : E13

http://www.e13.com

New York City

CURRENT PROJECTS:

-http://www.e13.com

-E13:iTem cd-rom

-contributor to the DAY-DREAM cd-rom

正直いって、どこがどうリンクしているのかなんて、まったくよくわからないサイトなのだ。JavaScriptをガシガシ使ってて、ムービーもあるからロードが遅いし。さらっと見ようモノなら、絶対にアクセスしないほうがいい。なんだか腹立つけど、それ以上にインパクトがあまりにも強すぎて、あとでこっそりと再度挑んでみたりしちゃうんだよね。

E13を作ったエリック（Eric Rosevear）は、ニューヨークのダウンタウンに住むスケボー少年。とても知能犯的な悪ガキっぽい感じが、イイ。ロンドンでの写真がコラージュされてたり、スモウのページがあったりするけど、何かを伝えたりしょうとしているんじゃない。そう、つまり思考ではなく行為や経験なのだ。このジャンクサイトは、ただ本能で感じるしか術はない。「感心」するのも「怒る」のも、はたまた「お勉強」なんてものをしてしまうのもあなた次第ということなのだ。「サブカルチャー」って言葉に弱い人種がたくさんいるけど、そういったムーブメントは、恐らく本人たちの無意識のうえに形成されていくのではないかと思う。

最近友人が持ってきたスケボーのビデオを見て、えらく魅了されてしまった。滑っている映像と映像とのインターンに、いくつかコミカルな映像が入っていて、それはなんとも暴力的でオチもなにもないんだけど、やはり強烈なインパクトが脳裏に焼きついた。エリックは普段からword.comのヨシ・ソデオカやDAY-DREAMのデイブとつるんでいるらしい。何かたくらんでいるのだろうか？今後、彼らがどんな動きを見せるのか、非常に興味深い。

バウハウス時代にラヨスが語った言葉を思い出した。

「You shall destroy in order to construct！(構築のために破壊せよ)」

（TEXT: rita）

008 http://www.e13.com

009 http://www.thedesignersrepublic.com

010 http://www.xs4all.nl/~real

011 http://www.heliozilla.com

012 http://www.razorfish.com

013 http://www.automatic-iam.com

014 http://www.day-dream.com

015 http://www.graphichavoc.com

001

Chris Capuozzo : Funny Garbage

http://www.funnygarbage.com

Chris Capuozzo。Funny Garbage のクリエイティブディレクター。Funny Garbage の前身となるものをデジタルエイジとなる以前から Peter と創り続けている。最近のプロジェクトとして、「I.D.」誌の「1998 Interactive Media Design Review」のデザインや David Bryne のレコードレーベル「Luaka Bop」の"Fabrication Defect"と題したCD のデザインとイラストレーションを手がける。
ヤードセールや古本屋で Funny Garbage アーカイブを広める2人の子の父でもある。

Chris Capuozzo is a partner and creative director at Funny Garbage. Chris has known Peter since their pre-digital days when they worked together forming what was to become Funny Garbage.
Recent projects include: the design of I.D. magazine's 1998 Interactive Media Design Review and the design and illustration of the new Tom Zé CD titled "Fabrication Defect" for David Byrne's record label Luaka Bop.
Chris is the father of two, husband of one and really enjoys expanding the Funny Garbage archive at various Yard Sales' and used book shops around the tri-state area.

Funny Garbageのサイトを見ると、ほっとする。全体的に白と黒という色使いで統一され、見やすく、そしてうるさくない程度に軽く効果的に動くグラフィック。決して重すぎないピクト。グラフィックもなかなか彼ららしい味があっていい。とてもよくできている。

プロフィールを見ると、以前はボイジャー社などでCD-ROMを制作したり「I.D.」誌の仕事をしていたり、さすがマルチメディアにいち早く取り組んでいただけのことはある。これぞ、プロフェッショナルの仕事という感がある。

元々グラフィティなどをやっていたらしく、アナログであるペインティングもできて、コンピュータを使いこなし、そしてフォントもグラフィックもCD-ROMも、そしてWebも作ることができる。もちろんサウンドも作ることができる。そういったいわゆるマルチにできる集団というのが、少しずつ世界各地に増えてきているようだ。

こういったプロフェッショナル集団が、愕然と差をつけたクオリティでWebデザインを次々と展開してほしい。そうすることによって、個人レベルのグラフィックが影響され、より高度なものになるだろうし、彼らのような存在がよりクローズアップされることによって、Webそのもののクオリティや認識が大きく変わっていくことだろう。

(TEXT: Toru Hachiga [+81])

011

helios : heliozilla

http://www.heliozilla.com

helios likes to play with matches

醒めるようなシアンが目に浸みる。コンピュータでビジュアル作品を作る際には、フルカラー／256色に関係なく、3色または4色の組み合わせの知識は必要だ。デザイナーならばCMYKの色指定くらいは知っている。デジタルで色を扱っていると、モニタ上で見る鮮やかな単色100%がなんときれいに見えることだろう。パーソナルユースのカラープリンターとして安価で高性能なインクジェットプリンターが普及しているが、しかしなぜか最後まで残るインクはシアンなのだ。ブラックが最初になくなるのはわかるとして、なぜなんだろう？　まわりの人間に聞いても同じだし……。

このheliozillaのサイトは今回初めて見た。多くの作品に効果的に使われるシアンが印象的だ。こうした単色の使いかたは、デジタル世代特有の色使いとでもいうのだろうか？　ここで紹介したイラスト的な作品と、プロフィール用に用意されたポートレートとのギャップが面白いのだが、サイトを見てみると、これら2つの要素は彼（彼ら？）の引き出しの一つにすぎないらしい。構成や見せかた、作品のタッチなどがとてもこなれており、安心して見られる品の良ささえ感じる。プロフィールを見ると、広告関係、Webデザイン、CDジャケット、TVプログラムなど、商業的な仕事もかなりこなしているようだ。やはりセンスは具体的な仕事によって磨かれる。友だち同士集まって手法やコンセプトを熱く語るより、実際の仕事を1本こなすほうがいかに実践的か。

（TEXT: Jiro Ohashi）

016 http://www.nny.com
017 http://www.eyeflux.com
018 http://www.tomato.co.uk
019 http://www.dhky.com
020 http://www.futurefarmers.com
021 http://www.signalgrau.com
022 http://www.eboy.com
023 http://www.regularity.com

アジアンテイスト・グラフィックスの金字塔「DHKY」。カンフーパロディーに始まり、どこか懐かしいキャラクターを巧みに操り、ひねりまくった見せ方で、いったい何度おちょくられたことだろう。「中華料理屋で食べ物がくるまでの時間のつぶし方」とかいって、箸を手にぶっさしてファイン・アートを楽しもうってんだから、こいつはよっぽどブラッキーなやつだ。個人的にもともとウィットってのが好きで、特にそれがジャンクだとなおさら弱い。だから誰が作ってるのか、ずっと気になっていた。

ある雑誌に記事を書くために、このサイトを手掛けるアジアン・アメリカン、デイブとメールのやりとりが始まった。彼はロサンゼルス発信のカウンター・カルチャーマガジン、「Giant Robot」もデザインしている。「DHKY」がスタートした1996年、彼はまだ学生だった。カナダやアメリカで暮らしながらも、香港チャイニーズとして育った経験をベースに、メディアやコマーシャルを通じたアジア人の文化との違いが作品のテーマになっているという。グラフィックの感覚は、幼いころから日本文化が氾濫する香港文化に触れてきたことが影響し、そしてデザインではメイド・イン・ジャパンのパッケージからも多くを学んだそうだ。

SHIFTのほかにも日本で紹介されていることを知って「うそだろ。そんなの誰もいってなかったぜ」という驚きとともに、とっても喜んでいる彼が意外だった。サイトのイメージからは想像できないからだ。最近は鉢植え植物が好きで、しかも料理に凝っていて、次のWebは料理に関したものにするらしい……。彼の嬉しい裏切りはまだまだ続く。近い将来プリンティング・メディアもやってみたいと語っていたが、きっと彼ならどんなものでも自分のスパイスでうまく味付けすることだろう。

(TEXT: rita)

019

David Huk Kan Yu : DHKY

http://www.dhky.com

David Huk Kan Yu、26歳。ニューヨーク在住、Webデザイナー。

DHKYは、おもに娯楽として、そして異なった方法ではほかに表現しきれないアイデアの行き場として作られたものである。また違った角度からみると、二重文化の中で育った者(カナダやアメリカの香港系中国人)やステロタイプの二元性やアジア文化の悪質化とトレンド化を、アメリカの商業とメディアを通して考察していこうとするものでもある。

ほかのプロジェクトに、ロスアンジェルスの Eric Nakamura と Martin Wong 編集のアジア系アメリカ・ポップカルチャー誌「Giant Robot」のオンライン版(www.giantrobot.com)がある。今後の企画としてWeb上のアジア人、アジア系アメリカ人デザイナーの集団「Temple of Love」やニューヨークの Suction と現在進行中の共同活動など。

David Huk Kan Yu. Age 26, Web Designer, Currently residing in NYC.

Site Info: Mainly for self-amusement and giving a home to ideas that would otherwise not be able to manifest themselves in any other way.... on another level its an examination of the duality of a bi-cultural upbringing (as a Hong Kong Chinese in Canada and now the US) and of the stereotypes, bastardization and trendification of Asian culture through commercialization and media in America.

Other Projects: Giant Robot (www.giantrobot.com), the online version of the Asian-American pop culture zine edited by Eric Nakamura and Martin Wong in LA. Upcoming projects include Temple of Love, a collective of Asian/Asian-American designers on the web, and ongoing on- and off-line collaborations with Suction Prahjex NYC.

020

Futurefarmers

http://www.futurefarmers.com

Futurefarmers：
'95年 Amy Franceschini により設立されサンフランシスコを拠点に活躍するマルチメディアデザイン会社。手がけたWebサイトには受賞作もあり、幅広いクライアントの中には Weiden & Kennedy (Nike)、NEC、Autodesk、MENBC、Dreamworks、Levisなど。自社のWebサイトではポートフォリオや「co-LAB」による実験作品を含む。

co-LAB：
'96年に Amy の構成した co-LAB は「デジタルエクスペリエンスの超越」を掲げる Futurefarmers のプロジェクトのひとつ。そこには“現実とバ ーチャルの世界を超越しようと努めるとき、その2つの世界のバランスを見い出したいという思いが自らの作品を断続的に再考する”という Amyの思いがある。そしてそれは co-LAB が共同制作するスペシャリストの集団となって具現されている。 Amy のヴィジョンに沿ったあらゆる人材を結集させている co-LAB はさまざまな分野の専門から構成され、なかにはサウンドデザイン、3Dアニメーション、グラフィックデザイン、コンピュータプログラミング、ソフトウェアエンジニア、絵画、イラスト、彫刻、溶接、執筆業とさまざまな顔触れ。この共同作業がデザインスタジオとしてのFuturefarmers の特性を最大限に広げる力になっている。Futurefarmersのおもなブレーンは、Airking sound design、Pants、Stella Lai と Ken Coupland。(www.futurefarmers.com/co-lab)

Amy Franceschini：
農家の一人っ子として生まれる。子供時代はカリフォルニア、San Joaquin Valley の平原やアーモンド畑で過ごす。'95年夏、オンラインマガジンを提供しているデザイン会社 Atlas にて Olivier Laude とMichael Macrone とパートナーになる。同年秋以降、Atlasはオンライン出版とデザインにおいての革新的なアプローチによって、数多くの賞を獲得している。'97年にはWEBサイトがサンフランシスコ近代美術館で最初のパーマネントコレクションとなる。余暇は将来の農場を探す旅をして過ごす。

Stella Lai：
香港生まれ。サンフランシスコの California College of Arts and Crafts にて学ぶ。第一の職業は画家、続いて3Dアニメーションやモーショングラフィックス、インタラクティブデザインを得意とするデザイナー。

Futurefarmers://cultivating your conscience
Futurefarmers is a leading multimedia design company based in San Francisco. Futurefarmers was founded by Amy Franceschini in 1995.
Futurefarmers has produced it's award winning website and has developed projects for a wide variety of clients including Weiden & Kennedy (Nike), NEC, Autodesk, MSNBC, Dreamworks and Levis.The Futrefarmer website features their portfolio and experiments produced by co-LAB.

co-LAB://transcending the digital experience
co-LAB is an evolving "project" of Futurefarmers formed by Amy in 1996. "I want to find a balance between physical and virtual worlds. This pushes me to continually rethink my craft while striving to transcend both." co-LAB is an ever changing group of "specialists" who collaborate. "Depending on the project, I orchestrate a group of individuals that i think will work well together to realize my vision." To date co-LAB is made up of "specialists" from many genres;sound design, 3d animation, graphic design, computer programming, software engineering, painting, illustration, sculpture, welding, and writing. These coLABorations have manifested vital alliances that have, in effect, broadened the capabilities of Futurefarmers as a design studio. Futurefarmers has active alliances with Airking sound design, Pants, Stella Lai, and Ken Coupland. (www.futurefarmers.com/co-lab)

://Amy Franceschini
Born an only child to a farming family, Amy Franceschini spent much of her childhood wandering the fields and orchards of California's San Joaquin Valley. In the summer of 1995 she met her partners, in Atlas (an online magazine and design firm)-Olivier Laude and Michael Macrone. Ever since the Fall of 1995 Atlas has garnered numerous awards for its innovative and unorthodox approach to on-line publishing and design. It was acquired last year as the first website to be included in the permanent collection of the San Francisco Museum of Modern Art. Amy spends her free time traveling in search for her future farm.

://Stella Lai
Place of birth: Hong Kong (Cheung Chau) School: California College for Arts and Crafts, SF, CA. 1st occupation: Painter, 2nd occupation: Designer (3d animation, motion graphics, interactive design)

唐突だが、Futurefarmersの作品を経験した料理評論家ならきっと「流れるような曲線とキュートな3Dキャラクターが絶妙な調和を醸し出していい味だしてますねぇ」なんてことを述べるのではないだろうか。でもこのありふれた試食ならぬ試観感想こそ、Futurefarmersの創りだす世界を的確に捉えている。

Futurefarmers はサンフランシスコを拠点に活躍するマルチメディアデザイン・ユニット。アトラスマガジンでキャリアを積んだグラフィックデザイナー、Amy Franceschiniが中心となりあらゆる分野のアーティストたちとコラボレーションしている。

今年始めに仕上がった CD-ROM「Stimuli for Wonder」とFuturefarmersのWebサイトは、1998年 Communication Artsの Interactive賞を受賞。設立してから3年で確実に実績をあげ、最近では印刷物やWebに限らず、ギャラリー・インスタレーションなど、実験的でインタラクティブな作品を意欲的に手がけている。

この作品では、全体のデザインやコンセプト、インターフェイスから Futurefarmersのアイコンとなるファーマーのイラストや3Dタイポグラフィなどを Amyが手がけ、3Dキャラクターなどを以前から Futurefarmersに参加していた Stella Lai が、コラボレーションしている。

ロココ調建築物やインディアンアートなどからインスピレーションを受けて創りあげられるPOPでファンタジー溢れるFuturefarmers独自の世界には、いつも自然や自然と人間との関わりあいや、異次元世界に対する Amyの深い思いがフワフワと溶け込んでいて、そう、一言で言ってしまえば「美味しい!」作品なのである。

（TEXT: Mariko Takei）

024
http://www.cool.nl/sunshine

025
http://www.mach5design.com

026
http://www.icilalune.com

027
http://periscope.home.ml.org

028
http://www.jeeto.com

029
http://www.o-matic.com

030
http://www.algonet.se/~suburbia

031
http://www.chman.com

040

Yoshi Sodeoka : WORD

http://www.word.com

ヨシ・ソデオカは、世界最古のオンライン・マガジンの一つである「WORD」(www.word.com) のアートディレクター。'95年のスタートより、「WORD」のデザインは雑誌「I.D.」のベストマルチメディア、「Print」誌名誉賞など多大な称賛を与えられている。
インタラクティブ・デザインのベテランであるソデオカは、日本でトラディショナル・アートと音楽を学び、ブルックリン・プラット・インスティテュートのコンピュータグラフィック科を卒業。Viacom のニューメディア部門でキャリアをスタートし、そこで彼はMTVの実験的なインタラクティブ・ミュージック・プロジェクトを行った。それ以降、彼はCD-ROMやkiosk、ゲームなどプロフェッショナルかつパーソナルな作品を創り続けている。
彼はまたサウンド&ビジュアルの実験とエレクトロ・ミュージックの個人プロジェクト、Codename 404 (www.c404.com) も行っている。

Yoshi Sodeoka is the art director at one of the first online webzines, Word (www.word.com). Since it started in 1995, Word has earned numerous design recognition that ranges from I.D. magazine's Best of Multimedia to Print magazine accolades.
A veteran of interactive design, Sodeoka came from Japan with a traditional art and musical background and graduated from Brooklyn's Pratt Institute in computer graphics.
Sodeoka started his career in Viacom's New Media department, where he worked on experimental interactive music projects for MTV. Since then he has created a body of professional and personal work that includes CD-ROMs, kiosks, and games.
Sodeoka also devotes time to his personal project about audio-visual experiements and electronic music, entitled Codename 404 (www.c404.com).

インターネット上で最も古くから続いているオンラインマガジン「WORD」(www.word.com) でアートディレクションをしているのが、このヨシ・ソデオカ(Yoshi Sodeoka)。彼が作り出す先進的でクリーンなデザインは多くのWebデザイナーに今も影響を与え続けている。
ヨシ・ソデオカは、名前からわかるようにれっきとした日本人だが、渡米してからはさまざまなプロジェクトを手掛け、インタラクティブ・デザインの領域においては、すでにベテランの域であり、ジャンクサイトで有名な E13 (www.e13.com) のエリック．ローズヴィアーや、ホットワイアード (www.hotwired.com) のWebデザインを務める DAY-DREAM (day-dream.com) のデビッド・オッペンハイムの師匠的存在としても有名である。
その彼のニュープロジェクトが Codename 404 (www.c404.com)。ここでは、Web上で実験的なムービー作品を発表するほか、ミュージシャンとしてもCD-RでCD作品をリリースするなど、まさにマルチアーティストとしての彼の一面を見ることができる。
彼の作品は、デビッド・オッペンハイムとのコラボレーション・ユニット「Sistema Solar Technologies Inc.」として、gasbook 5に収録されている。
その作品はさすがインタラクティブ・デザインを知り尽くしている2人ゆえの快作で、Webで活動をしてこなければできなかったというような作品だ。
グラフィック、Web、CD-ROM、TV、映画とますますその境界線が曖昧になっていくこれからの時代、彼らのようなアーティストが時代を先導していくのだろう。

(TEXT: Taketo Oguchi From SHIFT [www.shift.jp.org])

Prototype #24
[Codename 404]

®OPT Technology Inc.
Serial# F499-7665-34342-1156

Series

Josh Ulm

TreeAxis

RustBelt

volumeone

Josh Ulmの作品、persistENCE OF VISionは、人間のコミュニケーション、観察能力、反応パターンに関する実験です。

これは情報が示されるスピードとダイナミックに反応を繰り返すメディアの相互関係を我々の認識と知覚に与える影響をもとに検証したものです。このようなメディアと我々の反応を理解することを前提として、アーティストとオーディエンスの間の独自でユニークな共同作業が行われれば、このメディアの将来に先鞭をつけることとなるはずです。

Tree AxisのStella LaiとKrister Olssonは、Fantasy Islandという作品を提供してくれました。

プレーヤーは8つの迷路を通り抜け、8匹の動物に特定の物を時間内に与えなければならないというゲームです。

Rust Belt というビジュアル・アルバムなど広範囲な活動をしているデザイン・スタジオ、OrangefluxのKristina MeyerとMatthew Feyは、Love Horseという作品を寄せてくれました。

今日のグラフィックデザインとアートの曖昧な関係に着目し、アートとしてのデザインという伝統的なスタイルに向かって両者を再定義することを実践しています。

VolumeoneのMattとMark Owensは Heterotopia（ヘテロトピア）という作品を制作。

ユートピアとは異なりHeterotopiaは実存し、ある特定の文化域内において他の空間を鏡のように写し出しているところと仮定。作品ではニューヨークのジョン・F・ケネディー空港のTWA5番ターミナルの写真を使用。広くモダニスト的空間として知られているこの5番ターミナルをある種の現代のヘテロトピアという設定にして、テキストを要所に配置し、この特異な人工的スペースについての説明をしています。

Text: Matt Owens From Volumeone
(www.volumeone.com)
Translation: Satoru Tanno

The Codex Series の第2号は、来春発売の予定です。

The Codex Series
302 Bedford Ave.
Box # 284
Brooklyn, Ny 11211

http://www.codexseries.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)

Webからパッケージへ ❶

from data to material

［アメリカ編］NewYork

Web上のグラフィックをはじめとしたさまざまな表現は、単にネットワークの中だけのもの、アップロードされたサーバーマシンの中だけのものではない。それらのデータ作品は、地域や文化を越える猛烈なスピードを志向する一方で、マテリアルとして結実し、そこに静止しようというもう一つの方向も備えている。一見相反するかに見えるこの動きは、Webクリエイションが成熟しクオリティをあげていくことで、モニタの外へ、データからマテリアルへと広がってゆく別のスピードを志向するという点で、クリエイションシーンをさらに加速している。

このコーナーではアメリカ、アジア、ヨーロッパ各地の注目すべきCD-ROMマガジンを紹介する。90年代初めに登場したこのミクストメディアは、Web上の表現と出会うことで、やっと容れ物に見合ったコンテンツを手に入れ、“マルチメディア”本来のダイナミズムを獲得したようにも思える。

『The Codex Series』は、Webデザイン・カンパニーVolumeoneの中心人物で、ニューヨーク、ブルックリン在住のマット・オーエンス(Matt Owens／P.31参照)がスタートさせたCD-ROMプロジェクト。ここでは、マット自身にこのプロジェクトについて説明してもらった。

コンピレーションCDとデジタル雑誌の中間領域で物語性を追求する

The Codex Seriesはデジタルメディアを用い、斬新な手法でストーリー・テリングと物語性を追及する4組の才能による4つの作品によって展開されるCD-ROM。

コンピレーションCDとデジタルファンジーンの中間に位置し、物語性の実験の場として共有されます。

それぞれの作品は、作家自身がデジタルメディアを通して表現したいアイデアやコンセプトを表わしたもので、The Codex Seriesはこれらの作品に発表の場を提供するとともに、我々の身の回りで起こる技術的、創造的変化を写し出していくものとしての機能もあります。

年4回の発行でそれぞれの発行につき4組のアーティストが作品を提供。毎号 Flashcardsというファイルが設けられ、各号のコンセプトが説明されます。

第1号は、Josh Ulm、Tree Axis、Orangefluxそして Volumeone の4組の作品をフィーチャー。

The Codex

004

Carlos Segura : [T26]

http://www.t26font.com

Carlos Segura。キューバで生まれ、'65年にアメリカにやってきた。少年時代をマイアミで過ごし、バンドのドラマーとして活動。またバンドのプロモーションの為のデザインも行っていて、それが自身のポートフォリオとなり、envelope で仕事をするようになった。
その後、'80年にシカゴへ移住。Marsteller、Foote Cone & Belding Young & Rubicam、Ketchum、DDB Needham などの広告代理店を転々としたが、仕事に満足できず、'91年に商業デザインにファインアートの要素を取り入れていくことを目標とし、Segura Inc. を設立した。
'94年には、既存のタイポグラフィー業界に変化をもたらす為に [T26]を設立。今や世界中でディストリビュートされている。'96年にはインディペンデント・レコードレーベル「THICKFACE」もスタートし、5枚のCDをリリースしている。

I was born in Cuba, and came to the United States in 1965 when I was nine. I grew up in Miami, and at a very early age (12) got into a band as their drummer. I remained there until I was nineteen. One of my responsibilities was promotions, and when I left, I threw all that stuff into a book and got my first job as a production artist at an envelope company (my job was to design the return-addresses for bank deposit envelopes). My first real break was at an agency in New Orleans, and after a few more job changes, I moved to Chicago (always wanting to move here because I liked the way the name sounded) in 1980. I'm glad I did because that's where I met my wonderful wife. I worked for advertising agencies, such as Marsteller, Foote Cone & Belding, Young & Rubicam, Ketchum, DDB Needham and more, both here and in Pittsburgh for eleven years until coming to the realization that I was not happy creatively, so I quit and started Segura Inc in 1991 to pursue design, with the goal of trying to blend as much "fine art" into "commercial art" as I could.

In 1994, [T-26] (a new digital type foundry) was born to explore the typographical side of the business, and that too has been received with open arms. [T-26] Is now distributed throughout the world by, FONTHAUS-usa, 2REBELS-Canada, AGOSTO-Japan, alt.TYPE-Singapore, ATOMIC TYPE-uk, CYBER GRAPHICS-South Africa, ELSNER+FLAKE-Germany, FACES-uk, FONTSHOP-San Francisco, FONTWORKS-uk, PHIL'S FONTS-usa, PRECISION TYPE-usa, STORM CREATIVE-Malta, SIGNUM ART-france, SUNFLOWER SOFT-WARES-fontshop Brazil, The ITF CD, as well as the AGFA/Monotype Creative Alliance CD.

驚くべきことは「T-26」が設立されたのがわずか4年前という事実である。ちょうどそのころ、私は『タイミングゼロ』というインディーズマガジンを出しており、ある日、いきなり私のもとにビニールに入った郵便物が海外から送られてきた。

袋を開けてみると、なかには「T-26」と書かれたポスターが入っていた。そのポスターは少し前、1992年に衝撃的に創刊デビューした『レイガン』 マガジンのようで、とてもかっこよかった。私は「いったいこれは、何なのか、なんのために私のところにいきなり送られてきたのか」と不思議に思ったが、そんな気持ちは一瞬にしてどこかに消えてしまい、すぐに、ポスターを自分の部屋に貼った覚えがある。

一緒に入っていたテキストを読んでみると、どうやら「T-26」というのはフォントカンパニーで、フォントを買ってほしいというような内容だった。それまで私のなかのフォントカンパニーというのは、いわゆる「エミグレ」や「フォントフォント」「FUSE」のようなイメージしかなかった。そこにいきなり「T-26」の1枚のポスターが送りつけられてきたのである。それはとても衝撃的な一瞬でもあった。彼らの誰かが『タイミングゼロ』を見ていたというのも嬉しかった。それが私が「T-26」を始めて知った瞬間である。

それがわずか4年くらい前の話である。その後「T-26」はアッという間に有名になり、現在では世界中で販売されているビックフォントカンパニーになっている。

ポスター以外にも彼らの作り出すプロモーショングッズは実にクオリティが高く、そしてかっこいいものが多い。それを受け取った瞬間に「T-26」のファンは確実に増えてしまうのは当たり前である。追従するように多くのフォントカンパニーができているのは、「T-26」の影響といってもいいのではなかろうか。フォントデザインが世間的に認知されるようになったのは、こういったフォントカンパニーの存在があるからである。その存在意義はとても大きい。それはCarlos Segura個人の偉大さでもある。

(TEXT: Toru Hachiga[+81])

017

Dave Granvold : eyeflux-a design nexus

http://www.eyeflux.com

Dave Granvold。'93年よりサンフランシスコを拠点にインディペンデント・インタラクティブ／グラフィックデザイナーとして 活躍 。California College ofArts and Crafts(CCAC)にて学び、現在は同校にて教鞭をとりマルチメディア・プロダクションのクラスを教える。デザインを職業とする以前はソフトウエア・エンジニアとプログラミング・マネージャーという経歴を持つ。

彼のデザインスタジオ、eyeflux-a design nexusはサンフランシスコの商業地区に位置しており、'98年ID マガジンのインタラクティブ・アニュアルのゴールドアワードを獲得するなど数多くの賞を受賞している。また、多くの作品も各種雑誌や書籍で紹介されており、サンフランシスコ・ミュージアム・オブ・モダンアートにおいてパーマネントコレクションとしてディスプレイされている。

Dave Granvold has been an independent interactive and graphic designer in San Francisco since 1993. He studied at the California College of Arts and Crafts (CCAC) where he now teaches multimedia production (Design Tools 4). Prior to his career in design, he was a software engineer and programming manager.

His design studio "eyeflux-a design nexus" is located in a quiet industrial area of San Francisco (Potrero Hill). He has won numerous awards, including the 1998 ID Magazine Interactive Annual Gold Award. His interactive multimedia design work has been published in many books and magazines and has been on display at the San Francisco Museum of Modern Art as part of the Design and Architecture permanent collection.

(eyeflux-a design nexus @ www.eyeflux.com)

米西海岸を拠点に精力的な活動を行うデイヴ・グランボルド(Dave Granvold)。こうしたグラフィックデザインのエキスパートが、無名の若手に混じって同じ土俵に上がることがWebのおもしろさでもあるだろう。

デザイナーとしてこれまで手がけたクライアントは、Microsoft、MITSUBISHIといった大手企業からM.A.D.、Speakマガジンといった雑誌メディア、Aufuldish & Warinner、Ringmasterなどさまざまな業種に渡るという。Web関係でいえばSpeakマガジンサイトのデザイン&プロデュースが有名だろう。

グラフィックデザインだけでなく、インタラクティブメディアデザイン、デジタルフォントなど、多数の仕事と受賞歴が目を引くが、こうした職業的な成功とは別に教育分野、アカデミック分野での活動も注目される。

日本のデザイン界では、ことアートとなると"巨匠"の手になるおそまつなCG作品が横行し、デジタル分野での表現成果は社会的(業界的)ステイタスと必ずしも一致しない。そんなことを思いながら彼の活動を眺めてみると、デジタルカルチャーの厚みというか、パーソナルコンピュータを生んだ米西海岸という風土の差を感じさせる。

(TEXT: Jiro Ohashi)

039 http://www.ideograf.com
040 http://www.word.com
041 http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/041
042 http://www.lemon.com.hk
043 http://www.lemon.com.hk
044 http://www.flemming.u-net.com
045 http://www.krackdown.com
046 http://www.brnr.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)

The Central And West of AMERICA

043

Timothy Ho : Lemon

http://www.lemon.com.hk

Timothy Ho。'71年10月18日生まれ。香港在住、Lemon のアートディレクター。
チーズケーキとムーンケーキ、ミルクシェイクが好き。

Timothy Ho. DOB: Oct 18 1971. Resident of Hong Kong, China.

Education:
1990-1992 Shatin Technical Institute | Diploma in Graphic Design

Work:
1992-1995 Bates Graffix | Designer
1995-1996 MTRC | Designer
1996-1997 Bates Graffix | Senior Designer
1997 Marc & Chantel Design | Art Director
1997- ? Lemon | Art Director

I Like: Cheese cake, moon cake & milkshake

「インターネットは、僕自身が存在すべき場所。それはとても大きな遊び場のようなものだ」

インターネットとの出会いが、彼の人生に大きな転機を与えた。

広告業界でグラフィック・デザイナーとして数年のキャリアを過ごしたティモシー・ホー(Timothy Ho)は、現在香港を拠点に活動するWebデザインカンパニー、Lemonのアートディレクターである。

彼が「img src 100」のために提供したこの作品は、日常生活で遭遇するさまざまなイメージ／我々が夢でみるようなイメージを見事に融合した質の高いものとなっている。

「デザイナーはデザインを通して生活の中の喜びを示さなくてはならない。これは僕の強い信念でもある。この作品は、最近香港にとても美しい空港が完成したのを見て、何か作らなくてはと思い制作したもの。自分で撮っていた写真も何枚かあったので、これらも作品の一部として使ったんだ。だからこれは、1998年7月の僕の人生の記録なんだ」

日々クライアントワークに追われる我々グラフィックデザイナーにとって、自分自身の日常生活から何かを感じ、身の回りの出来事に注意しながら作品の中に取り込んでいくということは、とても重要なことである。

ティモシーの作品は単に彼の技術や能力を示すだけではなく、生活や人生の喜びを分かちあうという、彼の物の見方、考え方を反映している。

この「img src 100」の作品は、多くのデザイナーにそのことの重要性を認識させてくれる私的なドキュメントでもあるのだ。

(TEXT: Matt Owens From Volumeone
[www.volumeone.com]
Translation: Satoru Tanno)

047
http://www.charged.com

048
http://www.taiyup.com

049
http://www.interfere.com

050
http://www.huan.com

051
http://www.aircrash.com

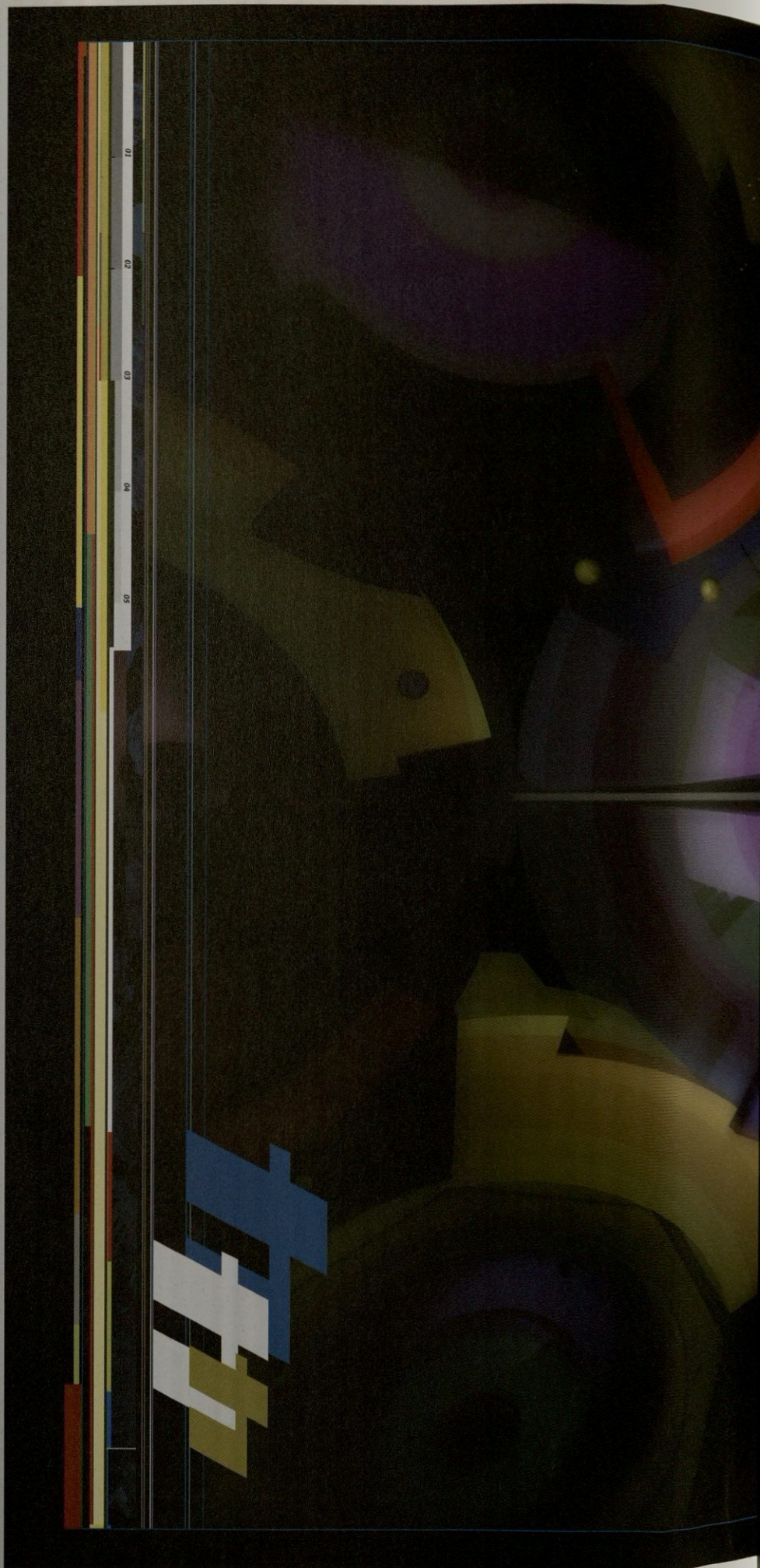
052
http://www.orbitinteractive.com

053
http://www.head-newmedia.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)

Asia

Graphics Artists on the Web

Timothy Ho
Mike Chu

Copyright ©1998 Mike Chu

055

Mike Chu

chumike@netvigator.com

香港に生まれ、幼いころからアメリカへ渡り、ニューヨークでデザインの勉強をはじめる。そして「Razorfish」に勤め、素晴しい人たちと出会う。そして今は香港へ戻り、Interactive TV の仕事をしている。僕の旅はまだまだ続く……。

Just another designer

Hong Kong

僕がSHIFTというサイトを立ち上げて間もないころ、初めて海外のデザイナーから直接メールをもらったのが、このマイク・チュウ(Mike Chu)だった。

彼はそのころ、NYの老舗Webデベロプメントカンパニー、Razorfishでおもに自社のサイトデザインを手掛けていたのだが、個人的にSHIFTのために何かデザインをしたいと言ってくれたのだ。

僕はそれではということで、SHIFTのカバーページのデザイン制作を彼に依頼し、その完成後、あまりに出来が素晴らしく、サイトで使うだけでは惜しいので、ポストカードにしたいと依頼したところ、カバーページのデザインのみならずポストカードのデザインまで手掛けてくれた。

彼とのメールのやり取りで、コミュニケーションから生まれるクリエイション、コラボレーションの楽しさ、SHIFTが/僕自身が、今後何をしていけば良いのかという答えを教えてくれたような、そんな出会いだった。

彼、マイク・チュウは香港で生まれ、ニューヨークへ移住、Razorfishを経て、今は香港へ戻り、インタラクティブTVでモーショングラフィックを手掛けている。

いずれ日本で仕事がしたいと、口癖のようにいつも言っていたマイク。

去年一度だけ日本へやって来た時に、Webデザインカンパニーをいくつか紹介したのだが、日本の組織社会で仕事をするということ、言葉の壁/コミュニケーションの難しさを実感し、今は香港で日本語の勉強もしているという。

いつの日か彼は必ず日本へやって来るだろう。僕もその日を心待ちにしている。

(TEXT: Taketo Oguchi From SHIFT [www.shift.jp.org])

054 http://www.dotmov.com
055 chumike@netvigator.com
056 http://www.frank.at
057 http://www.jenett.com
058 http://www.entropy8.com
059 http://www.posttool.com
060 http://www.head-newmedia.com
061 http://www.fountain.nu

機動_v98++
AVS - 078A
TEKJAM 008 VER.310
PROJECT RAVEN

1

2

3

4

5

6

gasbook 5に パッケージングされた クリエイターにとっての「Pradise」

7

8

感までパッケージングされているのが、gasbookなのである。

❶パッケージ内部。レコードジャケットサイズの特殊クリアパッケージ入りのため、購入者は店頭でレコードジャケット(ただし中身はなし)、フリーペーパー、ポストカード、マニュアル、CDなど、gasbook 5を構成する各パーツを確認できる。それぞれのパーツがパッケージのポケットにジャストフィットするのが、なんともいい感じ。

❷❸今回もCD2枚組、オーディオトラックとCD-ROMトラックが混在する仕様。容量をほとんどフルに使っているという恐ろしいほどの密度。

❹A5判ポストカードとマニュアル。

❺ガイドブック的なマニュアルには、参加アーティストのプロフィールや、それぞれにとっての「PARADISE」について記載されている。

❻ポストカードは、1アーティストにつき2枚ずつの計32枚。これらの裏面をパズルのように組み合わせると、The Designers RepublicによるA0判(!)のグラフィックが表れるというギミックが。

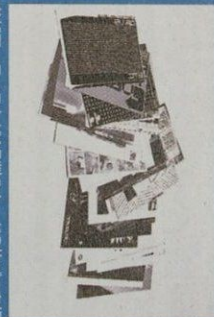
❼❽フリーペーパー「gas-」。非常に小さなサイズだが、デザイン、内容のクオリティの高さに驚かされる。旧態依然の雑誌メディアに対するアンチテーゼか。

■gasbook 5
価格／4,500円
問合せ／エーアンドビーコーディネータージャパン
(03-5454-0920)

gasbookの本体はやはりこのCD-ROMだろう。このなかに膨大なコンテンツが格納されている

クリアビニールポケットに装着された内容物。パッケージデザインとしても注目だろう

Graphics Go Around The World (Wide Web)

Webからパッケージへ ❷
from data to material
［**アジア編**］Tokyo

gasbook

参加アーティストがA5判のカード2枚づつを担当して、それぞれ作品を寄せている

このA5判カードの裏面にはデザイナーズ・リパブリックの作品が。合わせるとA0判作品に

小冊子はフリーペーパーとしても単独で配布される

クリエイターやアーティストたちの良さををストレートに伝えたい、クリエイティブシーンをいろんな人々に伝える“場所”を作りたい——そんな思いからgasbookはスタートした。最近では、Webマガジン「SHIFT」との連携も密に、メディアの壁を軽々と超えてみせる。当初はマルチメディアコンテンツ主体のCD-ROMとブックレットというシンプルな構成であったが、回を重ねるごとに、変わったマテリアルを採用した斬新なパッケージデザイン、オーディオトラックの追加、ポスターやポストカード、Tシャツなどのパッケージングにより、「ミクスト・メディア」としてのポジションを築き上げてきた。

そして、gasbook 5。テーマは「PARADISE」。「あるとき、クリエイターって何かを求めて（作品を）作っている部分があるんじゃないかなと感じたんです。で、その何かってなんだろうっていったら、それはやっぱり、ひとりひとりが持っている“パラダイス”なんだろうなと思った」（gasbookプロデューサー　夏目彰氏）

参加アーティストも国内外を問わず、きらびやかな才能が集まった。antirom、DAY-DREAM＋ヨシソデオカ、The Designers Republic、Volumeone、今井トゥーンズ、GORGEROUS、groovisions、タナカカツキ、田中秀幸、谷田一郎、Tota Hasegawa——これはほんの一端。総勢18組のアーティストたちが、グラフィック、ムービー、サウンドとそれぞれの表現を形にする。

パッケージは、レコードジャケットを意識したデザイン。DJでなくとも、手に取ったときに「喜び」を感じられるのではないだろうか。CD-ROM単体ではなく、トータルパッケージとしての価値を見いだせるのがgasbookの良さかもしれない。

gasbook 5に関しては、買う人のストーリーまでコンセプトとして含まれている。いわゆる「ジャケ買い」の衝動にかられ購入した人が、部屋に持ち帰り、コンピュータにCD-ROMを挿入する。コンテンツを楽しみながら、おもむろにポストカードを眺める。それらを裏返し、パズルのように組み合わせるとポスターになる。そしてマニュアルやフリーペーパーを読みながら、どんなアーティストなのかを知る。最後に、オーディオのエンディングトラックを聴いて、ノスタルジーに浸る……。こういったシチュエーション、空気

053

Jason Holland : Head New Media

http://www.head-newmedia.com

Jason Holland は、イギリスのHead New Media社クリエイティブ・ディレクター。
彼はけっして流行を追わず、面白くオリジナリティがあるように心がけている。彼のホームページはクリエイティブWebデザインについての刺激的な文章—彼の情熱—で溢れている。

Jason Holland is creative director of Head New Media in the UK.
He's never been trendy, preferring to try to be interesting and original. His homepage is filled with provocative articles on the subject of creative web design - his passion.

誠に申しわけないのであるが、私は彼のホームページを見てもなんにも感じない。「流行を追わず面白く、オリジナリティがあるように心がけている」という彼の言葉がかえって、「本当?」というくらいの違和感を覚えてしまう。

もちろん、作品としては少しデジタル的で、クライアント好みに仕上げてあり、確かに少しかっこいい感じがする。だが、なんにも新しさを感じないし、いま世間にたくさんあるWebデザイン事務所の一つというような気がする。もしかしたら、すごいクライアントの仕事をしているのかもしれないし、すごいデザイン処理をしているのかもしれない。でも、なにか足りないのである。あえて言うなら「やはりなんにも新しくないから、こぎれいにまとまりすぎているから」つまらないのかもしれない。単純にありきたりでつまらないというのが正直な意見である。その点、jodiのように、あそこまでいろいろと実験的なこととか、パワーのあることをやってくれると、単純に「Webって面白い」と思わせてくれる。そういうのがWeb上のクリエイティビティではないだろうか。Webでしかできないこと。Webならではの新しい試みとか、そういったことを私はどうしても期待してしまう。

Web上における美しさとか、読みやすさとか、そういったアプローチもあると思うが、そうであれば、このサイトとはまた異なったものになるはずだろう。でも「このくらいできるところが少ない」というのも事実かもしれないけれど……。でもあえて言わせていただくと、もっとがんばればできるんじゃないのかな。そのくらいの余裕とセンスは持っているはずである。

(TEXT: Toru Hachiga [+81])

062
http://www.htmthai.com/opas

063
http://www.altx.com/ebr/threads/threads.htm

064

http://www.marshmallow.com

065
http://www.lotsofpeopleinboxes.com

066
http://www.joppa.com

067
http://www.interverse.com/~leri

068

http://www.custard.co.uk/fluid

Graphics Go Around The World (Wide Web)

EUROPE / UK

Graphics Artists on the Web

The Designers Republic

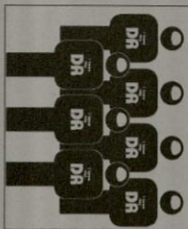
Jason Holland

AntiRom

009

The Designers Republic

http://www.thedesignersrepublic.com

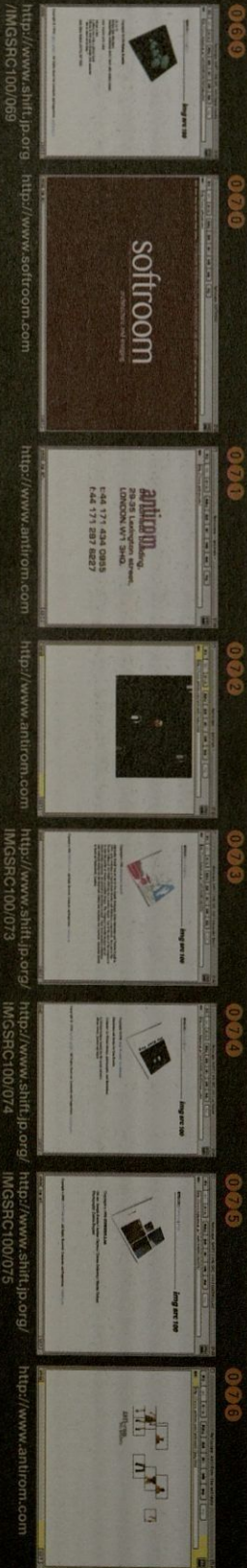
THE LIES? "UH...OH! I LOVE MY DESIGNERS REPUBLIC! YEAH... WHAT IS IT? TALENT BORROWS, GENIUS STEALS... AND SHIT COPIES. POPPED ART CUSTOMIZED TERROR 'TOONS. DEPARTMENT STORE CATHEDRALS & SAFE-SEX SUPERMARKET-SOMAS. PIRACY ON THE HI-TECH. WATCH THE SKIES... THE PEOPLE'S BUREAU FOR CONSUMER INFORMATION. PIXELATED MULTINATIONALS. COMPUTER MALFUNCTION. CHIP DISINFORMATION. BLADERUNNING NEWSPEAK. FAST HISTORY. MUTOID REALISM VERSUS AMERICAN EXPRESSIONISM. GLOBAL SLANG FOR THE COMMON MAN.
TECHNOLOGY: THE MYTH, AND THE RELIGION OF DESIGN OR DIE. ALL IT TAKES IS THREE HUNDRED AND SIXTY-ONE MILLION, FIVE HUNDRED AND SEVENTY NINE THOUSAND, SIX HUNDRED AND EIGHTY SECONDS. WISE UP SUCKERS... THINK FOR YOURSELF."TELIA TELECOM (SWEDEN), MTV (USA),MTV (EUROPE), VH-1 (USA), NIKE/WEIDEN & KENNEDY (USA), DIZZY TELEVISION PRODUCTIONS (USA), PROPAGANDA FILMS, ADIDAS (USA), FEDERATION FILM PRODUCTION (UK/USA), FONT SHOP INT (GERMANY), POWERGEN/SAATCHI & SAATCHI, THE ARTS COUNCIL OF GREAT BRITAIN, PSYGNOSIS (WIPEOUT), SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, THE LEADMILL ARTS CENTRE, GAYMERS (DRINKS) GROUP, SAISON (JAPAN), M & C SAATCHI, EMIGRE MAGAZINE (USA), VIRGIN INTERACTIVE GAMES, GREMLIN INTERACTIVE (HARDWAR), PC GAMES MAGAZINE, BMG INTERACTIVE (GRAND THEFT AUTO), QUADRANT RESEARCH & DEVELOPMENT, FOOTBALL SUPPORTERS ASCN, ISOSTAR/SPRINGER & JACOBY (GER), WEST CIGARETTES/REEMTSMA (GERMANY), SWATCH (ITALY), GENERATION N/SHOEI-SHA (JAPAN), PHO-KU CORPORATION (JAPAN), THE CRUCIBLE THEATRE, THE UNTITLED PHOTOGRAPHIC GALLERY, CONDENASTE PUBLICATIONS (USA), THE SCI-FI CHANNEL, REEBOK/LEO BURNETT (TAIWAN), JVC (JAPAN), NICKLEODEON TV, GUERILLA FILMS, THE V & A MUSEUM, LOWE HOWARD SPINK, GODMAN FILMS, RADIOSCAPE, WATSONTV, REEBOK/HEATER ADVERTISING (USA), MARLBRO'/LEO BURNETT (GERMANY), PCD FURNITURE, SUPERNOODLES/MOTHER ADVERTISING, YOUNG & RUBICAM (AUSTRALIA), GALLERY INTERFORM (JAPAN), MURRAY+VERN, POLYGRAM FILM DISTRIBUTION (FRANCE), SHOP33 (JAPAN), GASBOOK (JAPAN), PWEI, THE ORB, THE SHAMEN, WARP RECORDS, PULP, SUPERGRASS, CABARET VOLTAIRE, APHEX TWIN, SUN ELECTRIC (BERLIN), TRESOR / KTM (GERMANY), SUGIZO (JAPAN), FANGORIA (SPAIN), YMO (JAPAN), FLUKE, SCHAFT (JAPAN), LOGIC (GERMANY), JVC (JAPAN), TOSHIBA (JAPAN), SONY (JAPAN), NINE INCH NAILS (USA), WAX TRAX/TVT (USA), MINISTRY OF SOUND, NAV KATZE (JAPAN), REACT MUSIC (REACTIVATE/ARTCORE ETC), GUERILLA RECORDS, ISLAND RECORDS, R&S RECORDS (BELGIUM), MCA RECORDS (UK/USA), WEDDING PRESENT, ATCO RECORDS (USA), VIRGIN RECORDS FRANCE, REMARK RECORDS (PARIS), BIG LIFE RECORDS, POLYGRAM UK, CBS / EPIC RECORDS / SONY MUSIC, AGE OF CHANCE, EASTWEST / WEA, WARNER BROS RECORDS, EMI / PARLOPHONE RECORDS, VIRGIN/TEN RECORDS, MOLOKO, THE ECHO LABEL, LAURENT GARNIER, LFO, COCO STEEL & LOVE BOMB, B12, AUTECHRE, T:ME / EM:T RECORDING, SOFT BALLET (JAPAN), SLEEPER, EARL BRUTUS, BIOSPHERE (NORWAY), SYSTEM 01 (BERLIN), SQUAREPUSHER, AS ONE, AO (SLAVA/BOYS AIR CHOIR ETC) (JAPAN), EROTIC CITY COMMUNICATIONS (USA), TOKO RECORDS, MANBREAK, BENTLEY RHYTHM ACE, SHIELD RECORDS (FRANCE),COMPOST RECORDS (GERMANY), SUPERCHARGER, SATOSHI TOMIE (JAPAN), CHOCOLATE INDUSTRIES (MIAMI), SCHEMATIC (MIAMI)

さて、デザイナーズ・リパブリック（The Designers Republic／以下DR）である。今年で結成して12年というその活動期間も驚きだが、新陳代謝の激しいデザインの世界にあって、これだけの期間を押しも押されぬ第一線で活躍し続けるというそのパワーにまず圧倒される。多くのグラフィックデザイナーたちに与えた影響は計り知れないが、テクノをはじめとしたクラブシーンや音楽シーン、ゲームシーンなど、デザインを越えたポップカルチャー全体に与えた影響もまた大きい。

考えてみるとDRというのは不思議な存在である。コンピュータをグラフィックマシンとして使う、ばりばりのデジタルクリエイション集団のシンボル的印象があるけれど、実際に彼らが活動をスタートしたのはMac自体の黎明期であり、今日のような環境ではまったくない。またUKの代表的デザインユニットという印象があるが、ロンドンから離れた地方都市シェフィールドに活動のベースを置いている。

大都市ばかりではなく世界各地に優れたクリエイターがいることを改めて認識させるが、彼らの軌跡を眺めてみると、これが現在のネット環境、デジタル環境下でのクリエイションスタイルの先鞭とも思えてくる。とはいえ、彼らの生み出した作品群と有無をいわさぬその結果が、現実に当てはめてそう思わせるのだろうな。

（TEXT: Jiro Ohashi）

069 http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/069
070 http://www.softroom.com
071 http://www.antirom.com
072 http://www.antirom.com
073 http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/073
074 http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/074
075 http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/075
076 http://www.antirom.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)
EUROPE / UK

The NorthEast of EUROPE

Graphics Artists on the Web

Supershibuya

eboy

Brian Barr

Tina Frank

rm | wdd

Graphics Go Around The World (Wide Web)

072

Sophie Pendrell : AntiRom

http://www.antirom.com

loves warm sand and hates warm milk

日本ではTOMATOの陰に隠れて紹介されがちなAntiRom（アンチロム）。同じTOMATOビル内にオフィスを構えてもいるのでなにかと同一視、また比較されがちなのだが、アンチロムは素晴らしい才能を持ったマルチメディア・クリエイターの集合体である。

単独でのパフォーマンスや、Web、CD-ROM、キオスクとさまざまなクリエイションを行い、TOMATO CD-ROM のオーサリングデザインを手掛け成功を収めてからは、今やロンドンのクイエイティブシーンでは欠くことのできないほどの存在感で、今のシーンを牽引する原動力ともなっている。

日本には紹介されていないが、ヨーロッパ・リーバイスのプロモーションCD-ROMでは、ジーンズを履いたジャッキーチェン風のカンフーマンが大暴れし、アチョー！とのかけ声とともにリーバイスジーンズの宣伝をするという秀作を披露、見るものを惹き付けるクリエイションで、アンチロムらしい作品となっている。彼らは、ユーモアとセンスを持った数少ないマルチメディア・クリエイター集団である。

日本では、CD-ROM（EXTRA）GASBOOK でしか彼らの作品を見ることができないが、GASBOOK#4 には、踊る人のアイコンをクリックすることでリズムパターンが変化する、アンチロム製ドラムマシーンが収録されている。これも彼ららしい楽しいインタラクティブ作品なので、機会があればぜひ見てほしい。

インターネットでは彼らのWebサイト（www.antirom.com）のほか、SHIFTではロンドンのクリエイティブシーンの最前線情報を寄稿してくれてもいる。ロンドンのシーンを知りたければアンチロムは要チェックだ。

（TEXT: Taketo Oguchi From SHIFT［www.shift.jp.org］）

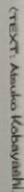
100 張

(TEXT: Atsuko Kobayashi)

Copyright ©1998 eBoy

022

eBoy

サッカーと3Dアクションゲームをやり、SFを読む、そしてサイトを飛び回ること。それが、ベルリンのデザイン・グループ eBOY の興味の対象だ。

Playing football and 3-D action games, reading science fiction and channel hopping are some of the focuses of the Berlin design-group eBoy.

Webデザイナーというのは、そのサイトを見ただけでは、なかなかその実体はわからないものである。時には、その無名性がかえって面白いというケースもある。しかしこのeBoyという彼ら(どうやら3人組のようではあるが)はまったくもって、不思議な存在である。

プロフィールによると、ゲームやサッカーが好き、どうやらベルリンにいるらしい。でも、彼らはいったい何をやりたいのだろうか、何をやっているのか、まったくもってわからない。サイトを見てみるとますますわからない。

彼らのサイトには、約20にものぼるロボットのイラストがアップされている。どうやらロボットとかが好きらしい。でも、それだけのようである。時々海外にいるガンダムファンとか、アキラファンとかが作り出すような、パワーのあるイラストとかとはまったくもって違う。ただのロボットのイラストがアップされているだけなのである。なにかを表現したいとか、気持ち的なものがまったく伝わってこないのである。かといってクールでもない。もしかして、ただ、絵が好きなだけのイラストレーターなんじゃないのって思ってしまう。

サイトにはフォントも紹介されている。もしかして、かなりデザイン的にうるさいのかもしれないぞ、という期待を持ったのもやはり間違いであった。そのフォントが、またまた輪をかけて不思議なのである。全然かっこよくもないし、美しくもないし、新しくもない。彼らが目指しているのはいったい何なのだろうか。いったいこのeBoyというネーミングにはどんな意味があるのだろうか? 3人集まっていることになにか意義があるのだろうか? そもそもユニットの必要性があるのだろうか?

誰か教えてほしい。彼らはいったい何がやりたいのだ! 私にはよくわからない。まったく不思議な連中だ。ベルリンってこんなのばっかってことはないはずだけど……。もっとましなやつだっているはずだけどなあ。Webのつくり自体はしっかりしているので、これからの彼らに期待することにしよう。

(TEXT: Toru Hachiga [+81])

077

http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/077

078

http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/078

079

http://www.funnygarbage.com

080

http://www.prado.com/~kh

081

http://www.shift.jp.org/IMGSRC100/081

082

http://www.suction.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)

EUROPE / UK

005

Mathieu Araud : Supershibuya

http://www.supershibuya.com

Mathieu Araud、パリ生まれ、28歳。グラフィックデザイナー。パリの美術学校に数年通った後、'93年から'95年までニューヨークで過ごす。グラフィックデザイン業界で知っているほとんどのこと（ビジネス、知人など）はアメリカでの経験によるもの。インターネットブームをうまく利用して、'95年Webページをデザインし始める。
バックパック旅行の経験を生かし世界中を旅することを目指す。ハイライトはパキスタン、韓国、ニューヨーク、東京など。

Born in Paris 28 year ago. Living in Paris. Graphic designer, French. After a few years attending an Art School in Paris I moved to New York City to live and work from 1993 to 1995. Most of what I know about Graphic design, the business, the people in the industry, come from that American experience. Taking advantage of the boom of the Internet, I started to design web pages in 1995.
That is mostly what I do today in my Paris office.
With some experience in backpacking, I try to travel the world as much as I can.
From Tahiti to Japan, Autralia to Egypte. Some highlights : Pakistan, South Korea and of course New York City and Tokyo...

パリジャンであるマチューのグラフィックやWebからは、いわゆるおフランス的なテイストが感じられない。それは彼が'93年からニューヨークでグラフィックデザインの仕事をスタートし、世界各国を旅したあと故郷パリに戻ってWebデザインを始めたからなのだ。彼自身、アメリカでの経験やアジアの国々を訪れたことが今でも忘れられないと言っているだけあって、このグラフィックも日本で見つけた岩下志麻の映画看板が繊細にコラージュされた、アジア・南国風味満点の仕上がりになっている。

Super Shibuya は彼の個人サイトで、そのタイトルからもわかるとおり、彼が大の日本オタクであることが十分にわかるサイト。コンテンツには東京の写真や、ゲームのフライヤー、八代亜紀や水前寺清子の舞台看板のコレクション画像がアップされている。

漢字・カナタイポ、ポップなカラーで彩られたパリ発の日本のカルチャー・サイトは、フランスでの日本人気を直に知るきっかけになった。海外で今ほど日本のポップカルチャーが取り沙汰される以前のことだっただけに、初めて見た時はとても驚き、マチューへ深い親愛の情を感じたものだ。

マチューはフランスのWebデザイン業界で先駆者的な仕事をこなしてきている。以前私がパリに行く前に、彼にメールでパリのインターネット事情について聞くと、多くのサイバーカフェ情報を教えてくれた。「良ければ僕のうちでも使えるよ」というメッセージと電話番号付きで。だが彼はフランスとアメリカを行ったり来たりの超多忙生活を送っているらしい。私は何度彼の留守電メッセージを聞いたことだろう。しかし遠く離れた場所に住む知らない者同士が同じものを面白いと感じていることを知ったり、距離を越えて情報を交換したりするなど、インターネット以前には考えもつかなかったこと。マチューとネ…共有できたことは私にとって良い思い出になっている。

056

Tina Frank

http://www.frank.at

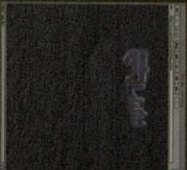
Tina Frank。1970年、オーストリア生まれ。ウイーンでグラフィックデザインを学んだ後、ベルリンの MetaDesignで2年働く。その後ウイーンのNofrontiereで働き独立、95年に inwirements: Tina Frankというスタジオをスタートする。すぐにURLを立ちあげ、ウイーンを拠点としたインフォメーションデザインのエージェンシーへと発展した。97年、Mathias Gmachlと共にビデオバンドのSkotを始める。
作品が見られるサイトは、www.frank.co.at/frank、www.url.co.at、www.skot.at。

Tina Frank was born 1970 in Austria.
After studying Graphic Design in Vienna, she worked for MetaDesign, Berlin for two years. After another short year working for Nofrontiere, Vienna, she set up her own studio inwirements: Tina Frank, in 1995. This was immediately followed by setting up U.R.L., an agency for information design, based in Vienna. During 1997 together with Mathias Gmachl she also founded Skot, a video band.
Tina Frank is most recognized for designing MEGO's record sleeves and their web-page. Works can be seen at the following URLs: www.frank.at, www.skot.at, www.url.co.at

こしばらく、ヨーロッパという地域がとても気になっている。もちろんニューヨーク、ロンドンなども面白いのであるが、英語圏ではない国とでもいうか、フランス語、ドイツ語、イタリア語、オランダ語などの英語以外の母国語を持っている国々に興味がいってしまう。

言葉が違えば、当然のように文化や環境が異なるはずである。その違いが面白いのかもしれない。また、今まで知らなかった若いクリエイターがいろいろなメディアに登場するようになったということもあるだろう。なかでもオーストリアのウイーンという街は気になる都市のひとつでもある。ティナ・フランク(Tina Frank)は現在、ウイーンで活躍しているクリエイターである。オーストリアで生まれた彼女は、ウイーンでグラフィックデザインを学んだ後、有名なドイツのデザインファーム「メタデザイン」で2年働き、再びウイーンに戻ってきている。彼女にとってウイーンという街のどこかに魅力があったからに違いない。

19世紀の世紀末、エゴン・シーレやクリムトなどがウイーンという街を中心に活躍したように、20世紀の世紀末には、またまたウイーンで新しい動きが始まらないかと期待しているのは私だけかもしれないが、最近、ファッション、メディアなどでも気になる新しい動きがウイーンにあるのは確かである。

ティナ・フランクの話に戻るが、彼女の作品の一番いいところは、女っぽさといったことを感じさせないところである。以前テクノクラブのフライヤーや、クラブジーンなどをデザインしていたというだけあって、当然のように、そのクリエイティビティのバックボーンとしては音楽という大きな要素がある。女性らしさというよりは、その音楽的なバックグランドのほうが作品には影響が出ているようだ。女性のアート・ディレクターが少ないなかで、彼女のこれからの作品がますます楽しみである。

(TEXT: Toru Hachiga [+81])

ate

083

http://www.function.org

084

http://www.gbso.net/9poison

085

http://www.custard.co.uk/fluid/

086

http://www.sirius.com/~djw

087

http://www.werke-dd.co.at

088

http://www.sirius.com/~capsule9

024

Brian Barr : Sunshine Design

http://www.cool.nl/sunshine

お金を稼いで、友人たちを助けて 一新しい友人を作り一 僕のコミックで仕事を得たいと思っています。

アムステルダムにいる才能ある人たちと僕、そして多くの人々とが繋がることが出来るようなスペースをWeb上に作りたい。僕のストーリーやグラフィックを見て声をかけてほしい。

とても多くのものにインスパイアされているし、見たものすべてから学び、楽しんでいる。特に日本のものからは。

Make money, help friends - make new friends - work on my comic book and so forth. I want to make a space on the web for people to connect to me and other talented people in amsterdam especially. I want to meet people who will speak to me about my stories and drawings.

I'm inspired by so many, i study and appreciate all that i see, especially from japan. Designer Republic (london) makes nice, i don't know where they are on the web. I like to make things friendly and useful.

ブライアン・バーの描く女のコたちは、オールヌードだったりビキニ&ランジェリー姿だったり、セーラー服を着たコスプレ・ロリータだったりするのだけれど、まったく淫靡なところがない、まるで天使のような女のコたち。そして何しろ抜群にカワイイ。

私は去年の末ごろSHIFTを通じてサンシャインデザインの存在を知った。サイトは彼が描いた1、2枚のガール・イラストを載せたとてもシンプルなものなのだが、得も言われぬ解放感と至福に満ちた空気が漂っていた。そのころから「イラストを描いたりWebデザインでお金を稼いで、友人たちを助けたい」と言っていたブライアン。今年3月にSHIFTのカバーを飾ってからは、アムステルダムの友人アーティストたちによるコラボレーションサイトや、ビールのデザインコンテストWebをデザインしたりと活動の幅を広げており、少しずつ彼の願いも叶いつつあるようだ。

イラストのそこはかとないポエジーな雰囲気は、それに添えられるメッセージからも生まれている。このグラフィックのタイトルは「スマイル」。「君が微笑むと、世界中が微笑むんだ」という言葉が、グラフィックを一層ラブリーでキュートなものにしている。彼の使う言葉は、たとえばサイトの名前である Sunshine や icebaby! など、すべてがグラフィックと同様、彼の人柄や優しさが溢れ出ている。

ブライアンはきっと自然光がさんさんとふり注ぐ場所で、のんびり自分のイラストを描いているんじゃないかとイメージしてしまう。しかし実は必死にイラストを描いて生きていこうと努力しているのだ。SHIFTへも自分から表紙をやりたい、とアプローチしてきたのだそうだ。自分の知らない世界のどこかの街でも、ブライアンのようにがんばっている人がいる。彼のイラスト&サイトを見ればきっと励みになるだろう。彼のグラフィックを見ると幸せを感じるのは、彼の願いや熱意が届いているということにほかならない。

(TEXT: Atsuko Kobayashi)

when you smile
all the world smiles with you

sunshinedesign can be found at www.cool.nl/sunshine
(design, illustration, communication, website design and production)

TRANSPARENT NOTES

トマト、デザイナーズ・リパブリック、ミーカンパニー、アンチロム、T26、レイガンマガジン、エミグレ……といった偉大な先達としてのオリジネーター。ソフトフォーカス、オーバーラップ、エキセントリックな日本語フォント、ムービングタイポグラフィ、フォトコラージュ、極大極小のフォントサイズ……と誰かが発見し誰かが形づくったその手法。もはや原型を探すのさえ無意味なくらい、それらは世に出た瞬間に一つの情報パーツとして別のクリエイターに消費され、また別個のハイブリッドとして生まれ変わる。ネットに接続されたクリエイターたちのマシンは、グラフィックマシンであると同時に、Webやメールの乗り入れるコミュニケーション端末でもある。

このrm | wddあたりが本当に、Web時代のグラフィックアーティストの代表かもしれない。オーストリアをベースにし、Webデザインを活動のメインに据え、雑誌、ポスター、クラブフライヤーなどをデザインする。どこかで見た質感は良くも悪くもステレオタイプだし、凝ったつくりのサイトも既視感が先に立つ。これはWebの現状である。そして猛烈な情報のスピード感を味わいながら、ごく少数の優れた新しいアーティストが登場してくる。その可能性は彼にもある。そうした土壌がWebにはあると思う。

（TEXT: Jiro Ohashi）

087

rm | wdd

http://www.werke-dd.co.at

Richard Miklos、通称wdd。Vienna School of Artにてグラフィックデザインを学ぶ。'93年から雑誌デザイン(「envelope」誌／'93年～'96年)、企業向けデザイン、広告、フライヤー、Webデザインをおもに精力的に活躍。

Richard Miklos aka wdd studied graphic design at vienna school of art, since 1993 he's working extensively in magazine design (envelope 1993-1996), corporate work, bags, advertising, flyers, new media stuff, web design.

Philosophy: movement- and arrangement forming.

089 http://www.typographic.com

090 http://www.moonberry.com

091 http://www.printlounge.com

092 http://www.j-buyers.com

093 http://www.plinko.com

094 http://www.digitalthread.com

Graphics Go Around The World (Wide Web)
EUROPE / UK

www.werke-dd.co.at

pro 005 © werke dd

E#

Graphics Go Around The World (Wide Web)

001 Chris Capuozzo / Funny Garbage (NYC, USA)
002 Kanya Niijima / MMSW Labs (SF, USA)
003 Stephanie Uyloan / 23dreams (L.A., USA)
004 Carlos Segvia / T26 (Chicago, USA)
005 Mathieu Araud / Supershibuya (Paris, FRANCE)
006 Ben Benjamin / Superbad (L.A., USA)
007 Matt Owens / Volumeone (NYC, USA)
008 Eric Rosevear / E13 (NYC, USA)
009 The Designers Republic (London, UK)
010 Peter Luining / Ctrl / Alt / Del (Amsterdam, THE NETHERLANDS)
011 Helios / Heliozilla (Toront, CANADA)
012 Craig Kanarick / Razorfish (NYC, USA)
013 Charles Wilkin / Automatic (Columbus, USA)
014 David Oppenheim / Day-Dream (NYC, USA)
015 Graphic Havoc (Atlanta, USA)
016 David Perry Morrow / Nicholson NY (NYC, USA)
017 David Granvold / eyeflux-a design nexus (SF, USA)
018 Nick Parish / TOMATO (London, UK)
019 David Huk Kan Yu / DHKY (NYC, USA)
020 Futurefarmers (SF, USA)
021 Dirk Uhlenbrock / signalgrau (Essen, GERMANY)
022 eBoy (Berlin, GERMANY)
023 Jason Mohr / Word (NYC, USA)
024 Brian Barr / Sunshine Design (Amsterdam, THE NETHERLANDS)
025 Mach 5 Design (NYC, USA)
026 Ici la lune (Paris, FRANCE)
027 Antony Sguizzato / Periscope (Clermont Ferrand, FRANCE)
028 Jeffrey Charles Kelly (L.A., USA)
029 Marina Zurkow / O-Matic (NYC, USA)
030 Ladislav Kosa / Suburbiana (Malmo, SWEDEN)
031 Chman (Lille, FRANCE)
032 Peter Ström / Alfabag (Stockholm, SWEDEN)
033 JODI (Barcelona, SPAIN)
034 hiaz / Farmers Manual (Wien, AUSTRIA)
035 lia (Wien, AUSTRIA)
036 dextro (Wien, AUSTRIA)
037 James Kuo / Fresh55 (Pittsburgh, USA)
038 Peter van den Hoogen / coup (Amsterdam, THE NETHERLANDS)
039 IDEOGRAF (SF, USA)
040 Yoshi Sodeoka / Word (NYC, USA)
041 Monica Wong (NYC, USA)
042 Drafus Chow / Lemon (Hong Kong, CHINA)
043 Timothy Ho / Lemon (Hong Kong, CHINA)
044 Tom Flemming / RCA (Horsham, UK)
045 James Thoms / Krackdown (NYC, USA)
046 Michael French / BRNR (L.A., USA)
047 Maryam Zafar / Charged (NYC, USA)
048 Tai Kim / Taiyup (NYC, USA)
049 Rei Inamoto / Interfere (NYC, USA)
050 Huan Nghiem (SF, USA)
051 Jason Huang / Aircrash (NYC, USA)
052 Joshua Fields / Orbit Interactive (Boltimore, USA)
053 Jason Holland / Head New Media (London, UK)
054 Marc NGUYEN / DOTMOV (Paris, FRANCE)
055 Mike Chu (Hong Kong, CHINA)
056 Tina Frank (Wien, AUSTRIA)
057 Daniel Jenett (Hamburg, GERMANY)
058 Auriea Harvey / Entropy8 (NYC, USA)
059 Post Tool design (SF, USA)
060 Felix Velarde / Head New Media (London, UK)
061 Peter Bruhn / FOUNTAIN (Malmo, SWEDEN)
062 Opas L. Angkanan / Fontory (NYC, USA)
063 Stephen Farrell / Slip Studios (Chicago, USA)
064 Jhonya / Marshmallow (NYC, USA)
065 Toke Nygaard / Lost of people in boxes (Lyngby, DENMARK)
066 Gabe Kean / JOPPA (Seattle, USA)
067 Leri Greer (California, USA)
068 Mark Harris / Fluid (Birmingham, UK)
069 Dylan Kendle (London, UK)
070 Softroom (London, UK)
071 Luke Pendrell / AntiRom (London, UK)
072 Sophie Pendrell / AntiRom (London, UK)
073 Alexander Boxill (London, UK)
074 Sam Brooks / Le Mutant (London, UK)
075 Guerrilla6 (London, UK)
076 Nicolas Roope / AntiRom (London, UK)
077 Strictly KEV / openmind (London, UK)
078 David Zack Custer (Minneapolis, USA)
079 Peter Girardi / Funny Garbage (NYC, USA)
080 Kigsley Harris (NYC, USA)
081 Brett Bimson / tod (Chicago, USA)
082 Edward Pak / suction (NYC, USA)
083 t / Function (Toront, CANADA)
084 Pete Clark / noram (Keystone, USA)
085 Lee Basford / Fluid (Birmingham, UK)
086 David J. Weissberg (NYC, USA)
087 rm I wdd (Wien, AUSTRIA)
088 Chris Pew / capsule9 (SF, USA)
089 Jimmy Chen / Typographic (L.A., USA)
090 Irene Santoso / Moonberry (NYC, USA)
091 Kim Granlund / Printlounge (London, UK)
092 James Gibson / J-buyers (London, UK)
093 Mark Wasserman / Plinko (SF, USA)
094 Filip R. Stoj / Digital Thread (NYC, USA)
095 Jeremy Tai / Fork Unstable Media (Hamburg, GERMANY)
096 John J. Hill / 52mm (NYC, USA)
097 Phillip Dwyer / Gregg Bernstain / Apartment13 (Atlanta, USA)
098 Stylorouge (London, UK)
099 Lopetz 98 / büro destruct (Bern, SWITZERLAND)
100 FUTURA2000 (Chicago, USA)

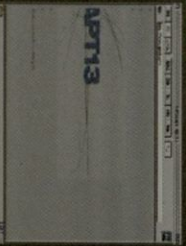
095
http://www.fork.de

096
http://www.52mm.com

097
http://www.apt13.com

098
http://www.stylorouge.co.uk

099
http://www.bermuda.ch/bureaudestruct

100
http://www.futura2000.com

IMG SRC 100

Web上のグラフィックを紙に定着する試み。そして、ネットが生み落とした書籍

最後に、本特集の元となった一冊のグラフィック書籍を紹介する。これは海外でも高い評価を得る日本のWebマガジン「SHIFT」を主宰する大口岳人氏が中心となって監修したもの。彼は普段は札幌で自分のマシンの前に座り、世界各国の優れたクリエイターたちとメールでコミュニケートし、国内外のSHIFTを支えるスタッフたちともメールのやり取りを行いながら、この優れたE-Zineを発行し続けている。

インターネットを使い地方都市に居ながら自身のメディアを発信するというのも今日的だが、こうした作業のなかから今度は実際のグラフィック書籍を作るのだという。この特集は、書籍「img src 100」の存在を大口氏とのメールのやり取りのなかで知った時、すぐに企画がスタートした。

この書籍は、Web上で活躍する優れた100名(組)のアーティストたちにオリジナル作品を制作してもらい、プロフィールまたはコメントともに紹介するものである。そして本誌で紹介した20名(組)のアーティストとその作品は、すべてこの「img src 100」の中から選ばれている。各ページの下に掲載した通しナンバーつきのWebサイトは全部で100あるが、これらは「img src 100」に登場する100名(組)のアーティストのサイトである。下のテキストは大口氏が「img src 100」のために書いた前文である。この特集自体のエンドロールとして(もしくは締めの言葉として)そのまま使わせてもらいたいと思う。

Graphics Go Around The World (Wide Web).

(大橋二郎)

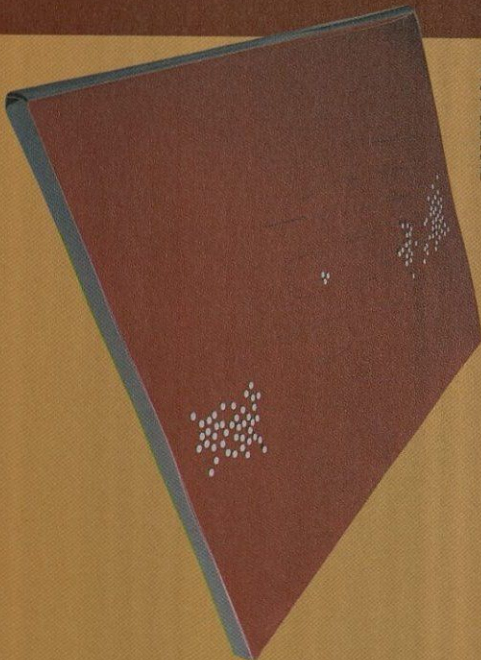
「img src 100」

90年代、パーソナルコンピューターとインターネットの普及によって、グラフィックデザインが身近になってきた。今は誰もが作品をつくり、それをインターネットで発表することができる。
インターネットではもちろん、雑誌やCD-ROMなどで海外のクリエイターの作品にふれる機会も増えてきたが、日本に紹介されていない、すぐれた作品も数多くある。
本書はそんな海外クリエイターの作品を日本に紹介するもので、WEB上で作品を発表し、Eメイルでコンタクトのとれる100組のクリエイターにオリジナルの作品を提供していただいたものである。
データーのやり取りはすべてインターネットをつかって行われ、実際に会ったこともないし、声も聞いたことのない人ばかりですが、集まった作品はどれも素晴しいものばかりです。
本書はEメイルでのコミュニケーションとインターネットで何かできるかという1つの答えでもあります。90年代を代表する100組のクリエイターの作品を見て、何を感じるかはあなた次第です。本書があなた自身の創作活動のインスピレーションの源となることを期待しております。

(Taketo Oguchi For SHIFT)

In this decade, the 90's we are all becoming more familiar with graphic design. This is due in large to the widespread use of computers and the Internet.
It is now easy for anyone to create and present an original work of art on the web. Here in Japan opportunities to observe such creations have increased, through the WWW, Magazines, CD-Rom etc. Yet there are still many great "Undiscoverd" works waiting to be introduced to Japan.
This is a book showcasing original works from 100 creators around the world. All these works were discoverd on the web, all exchange of information was done electronicly. None of us have met each other, we have never spoken and yet 100 creators have come "TOGETHER" in the form of IMG SRC 100.
This book also shows how limitless the possibilities are when using the Internet and E-mail.Every-one will have a different experience when viewing the works gatherd in this book, whatever your feelings are, we hope you are inspired to create somthing of your own.

IMG SRC 100

「img src 100」
監修：SHIFT
装幀デザイン：稲葉英樹
発行：(株)アウラ
発売：(株)ビー・エヌ・エヌ
仕様：A4変型、208P、ALLカラー
クリアケース特殊パッケージ入
定価(予価)：3,900円(税込)
12月中旬発売予定

Graphics Go Around The World (Wide Web)

発端はオモチャ連動の企画

98年の4月3日、金曜日の夕方6時。それは全く唐突に出現した。鳴り響くジャズセッションに、往年のソウル・バスを彷彿とさせるテンポのいいオープニング映像が展開され、『ビバップ』は始まった。

太陽系の各惑星や衛星、小惑星に人類が移住し、なし崩し的に国境がなくなった21世紀、警察機構ではもはや手に負えなくなった犯罪者を追う賞金稼ぎ（カウボーイ）たちの日常。ひとクセもふたクセもある登場人物たちが織りなす、連作短編集のような一話完結式のシリーズ構成と、通常のテレビアニメの倍の作画枚数を費やした緻密な画面。そして、ジャズを基調にした抜群の音楽センス…。本当だったら、「お子様」向け番組が流れるだろう時間帯に、（陳腐な言い方で言えば）大人の鑑賞に耐える、いや、というよりもまさに大人のために繰り出された作品——偶然チャンネルを合わせた筆者は、自分の子供そっちのけでブラウン管にくぎ付けになってしまった。

だが、地上波（テレビ東京系）での放映は、当初予定していた2クール（全26話）の半分（12話と総集編1本）に留まるという変則的な形に終わり、その辺の事情はネット上のファンサイトでも色々取り沙汰された（暴力描写やドラッグを連想させるシーンに、『ポケモン』事件などでナーバスになっていた局側が難色を示したのが真相という）。もっとも、この10月からは日本衛星放送（WOWOW）のノンスクランブル枠に「復活」。全話放映への道が開かれた。

制作会社のサンライズは、あの『機動戦士ガンダム』で知られるロボット系アニメの老舗。これまでの同社のラインナップから見ても『ビバップ』は異色作といえるが、意外にも、作品が生まれるきっかけとなったのは、現在の親会社であるバンダイからの提案だった。つまり、発端は他の多くのアニメと同じようにオモチャだったわけだ。

作品のプロデューサー、南雅彦氏はこう言う。「バンダイのホビー部門から、ロボットではなく宇宙船をメインに据えた番組を、という依頼があり、渡辺監督に何本かプロットをお願いしました。クライアントからの提案が比較的緩いものだったので、監督にはやりたいものを自由に出してほしいと頼みました」

渡辺監督は、これまで『マクロスプラス』やサンライズの『機動戦士ガンダム００８３』などの演出を手掛けてきたが、オリジナル企画による監督作はこれが初めて。アメリカに実在するという本物の賞金稼ぎの話を聞いて、短時間でまとめたプロットが『ビバップ』の原型となった。

毒にも薬にもなる作品を

「アニメ業界は、決まった層に向けてマーケティング的に作品を作っているのが多い。美少女が出てきて変身するのが受ければ、また似たようなのが作られていく、というような。いわゆる"お約束"の世界ですよ。とにかく、そういうものとは違った作品を作りたかった」と渡辺監督は言う。

「アニメに限らず、今のテレビ番組は毒にも薬にもならないものが多いですよね。僕自身テレビは見ないんですけど（笑）。それで、僕たちは、毒にも薬にもなるものを作ろうと思ったんです」

渡辺監督が、シリーズ構成を担当する信本敬子氏とともに当初から狙っていたのは、「"人間"をちゃんと描く」ことだった。

「セリフひとつ取っても、今までのアニメは要するにストーリーを説明するだけのものが多い。でも本当は、物語の進行とは全然関係ないこと喋ってもいいわけですよ。ほんの端役の爺さんでも、画面に出てこない部分でちゃんと人生があるように、あらゆるキャラクターが生きていて、物語はそういう世界の一部を切り取ったような、そんな感じのものにしたかった」

アニメーションの「生命」であるキャラクターの動きの表現にも、そうした姿勢が貫かれている。「アニメーターの人たちに言っていたのは、"力を抜いて描いてくれ"ってこと。アニメって、よくキャラクターの"決め"のポーズとかってあるじゃないですか。そういうのからできるだけ遠ざかるように、座っているときも、立っているときも、どこか崩した格好をさせるように注文を出していた。考えてみれば、それは当たり前なんですけどね。どんな人間だって、いつも"気を付け"の姿勢を取ってるわけじゃない（笑）」。

アニメーションには、実写の物理的な制約を超えて、作り手が作品世界の隅々を納得ゆくまでデザインできる自由がある。にもかかわらず、実際のアニメ作品の大部分は長年蓄積されてきた「お約束」に自らを縛りつけ、ある一定の枠を抜け切ることができていない。

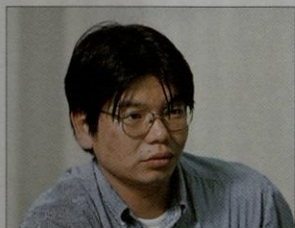
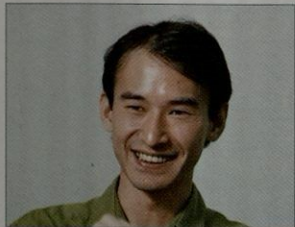
「もともとアニメを目指していたわけではなかった。ただ、アニメ業界だと早い時期から演出ができると聞いて選んだだけ。だから、いずれ実写も手がけてみたい」という渡辺監督だけに、実写の映画では当たり前に行われているような演出上のこだわりを作品に持ち込むことは、アニメという枠を超える上で非常に重要なテーマだったのだろう。だから、題名にジャズの既成の演奏スタイルからの自由を体現した「ビバップ」と名付けたのは、ある意味で必然だったのかも知れない。

器を広げるデジタル

『ビバップ』では、作品に深みを増すために必要な設定考証にもこだわりを見せる。SFアニメには、科学的な視点から「もっともらし

株式会社サンライズ

ロボットアニメで定評のある"サンライズ"。テレビ東京系で98年4月から6月まで1クール（全12回）放映され話題となった『カウボーイビバップ』はここで制作されている。『カウボーイビバップ』は、いわゆる"アニメ"支持者だけではなく、多くの人々が見てもらえるものをというスタッフの思いがあった。

監督●渡辺信一郎
1965年生まれ。京都府出身。フリー。サンライズ（当時、日本サンライズ）での制作進行を経て、『機甲猟兵メロウリンク』『機動戦士ガンダム 0083 stardust memories』などの演出を担当。初監督作品は『マクロスプラス』

プロデューサー●南 雅彦
1961年生まれ。三重県出身。84年サンライズ（当時、日本サンライズ）入社。初プロデュース作品は『疾風！ アイアンリーガー』。代表作『機動武闘伝Gガンダム』『天空のエスカフローネ』

モニターデザイン●佐山善則
1967年生まれ。東京都出身。フリー。メカデザイナーデビューは『機動戦士Zガンダム』。代表作は『テッカマンブレード』『パトレイバー』など。『マクロスプラス』『カウボーイビバップ』ではCGで参加

カウボーイビバップのスタッフの面々。杉並区の制作室にて

デザイン集団の挑戦⑨

アニメーションという「お約束」からの解放

サンライズ『カウボーイビバップ』制作チーム

今やデジタル化著しいアニメーションの分野。
日本製アニメは国際的なマーケットに浸透する、数少ないコンテンツだ。
だが、それとは裏腹に、実のところアニメをめぐる状況は決して安泰とはいえない。
低賃金と苛烈な労働条件のもとで制作現場は空洞化し、
作られる作品もあらかじめセグメント化されたオタク向け、
あるいは「お子様向け」の安直なリメイクもの、メディアミックスものが目立ち、
とりわけテレビアニメは水準の低下が叫ばれて久しい。
そんななか、既存のテレビアニメの枠からの自由を模索しようとした作品が現れた。
『カウボーイビバップ』。チャーリー・パーカーが編み出したジャズの演奏スタイルを題名に<引用>した
SFアニメの魅力を構成するものとはいったい何か?
監督の渡辺信一郎氏らに話を聞いた。

［文・渡辺保史］YASUSHI Watanabe
写真・清水真帆呂

b a c k s t a g e

making of Film, TV character animation and quick technique of Illustrator

あの作品の舞台裏を拝見!

街で、新聞で、雑誌で、インターネットで見かけた、あの作品、この作品。
何をイメージして、どんなふうに作ったのだろう……。
気になる作品の舞台裏をちょっとのぞいてみよう。

This Month's LineUp

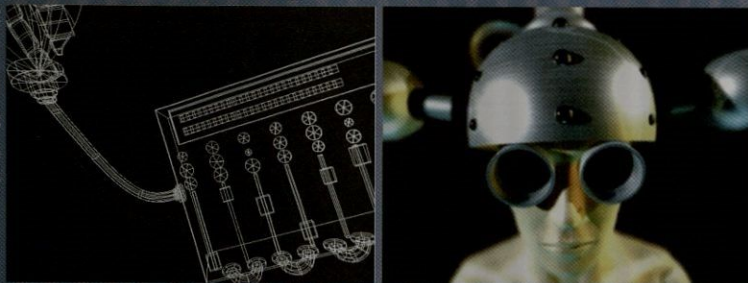
no.1 P72〜

踊って作る TBS『ランク王国』 オープニングムービー+動物アニメーション

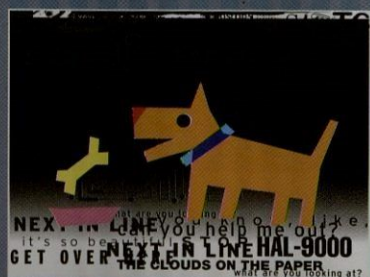
TBSのアナウンサーとCGキャラクターの「ラルフ」が掛け合いをしながら、街でいろいろ流行するものをランク別に紹介していく情報番組『ランク王国』。この番組中でふんだんにCGが使用されている。ここではオープニング映像を中心にSoftimage | 3Dで制作されたCGアニメーションの制作法を紹介する。

no.2 P76〜

スペースシャワーTV オープニングムービー制作

『SKY PerfecTV!』や各ケーブルテレビで放送中の音楽情報チャンネル「スペースシャワーTV」。邦楽を中心としたこの人気チャンネルのオープニングムービーおよびスポットCMをストライプファクトリーの森野和馬氏が制作した。創作活動で常にコラボレートしているコンポーザー薄井由行氏と共作の、Softimage | 3Dを中心とした制作法を中心に紹介する。

no.3 P80〜

「黒」を極める

CMYKを使用したオフセット印刷で、意外に重要とされるのが「黒」の使いかただ。どんな色ともマッチする「黒」の利用法は、単純なようでいて実はとても奥が深い。Adobe Illustratorを使った「黒」のさまざまな表情を試してみる。

サンライズ『カウボーイビバップ』制作チーム

『カウボーイビバップ』制作室

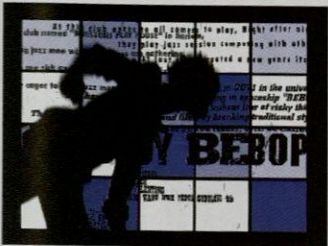
監督にデジタルで納品された画面のできをチェックしてもらう。最初は細かい指示も出していたが、だんだんコンセンサスがとれ、共通の世界観ができあがっていく

普段は自宅でMacintoshで作業する佐山さん。データはMOで納品する

制作進行は、1話につき1名、もしくは2名で担当している

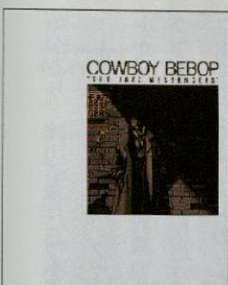
キャラクターデザインを手がけた川元利浩さん。『ヴィナス戦記』などに原画マンとして参加。これまで『機動戦士ガンダム0083』『ゴールデンボーイ』『機動戦士ガンダム第08MS小隊』などでキャラクターデザインを担当した

『カウボーイビバップ』 98年10月23日から毎週金曜日深夜25:00〜25:30 WOWOWにて全26話を放映中

©サンライズ

オープニングのタイトルバック。「テレビアニメでは絶対に使わない色をデジタルで表現した」（渡辺監督）

画面になじむように3D効果を多用しているのも、特徴の1つ。こうした3D効果は、デジタル編集室で制作され、仕上げに「レタス」（『もののけ姫』などでも使用されたアニメーション用ソフト）で処理している

登場人物を「きちんとした人間として描きたかった」という渡辺監督だが、アニメーターには"決めのポーズはなし""自然体で描く"ことをリクエスト

佐山さんが手がける"モニターデザイン"とは、モニタの表示はもちろん、AIの脳神経であったり、ホームページであったりと多岐に渡る。これらをデザインから制作までコツコツと仕上げていく

ニュータイププイラストレイテッド・コレクション
『カウボーイビバップ』（角川書店）
発売中　価格 1,400円（税別）

ビデオ『COWBOY BEBOP』
第1巻（バンダイビジュアル）
1998年12月18日発売。
以降、毎月リリース、全9巻（予定）。
価格 6,800円（税別）

さ」の味付けをするSF考証というブレーンが加わることが多い。だが渡辺監督は、この作品に関しては科学的な考証ではなく、未来社会の文化的な考証に力点を置いた。太陽系全域に人類が散らばった作品世界では、登場人物たちはどんな音楽を聴き、どんな食べ物を食べ、どんな娯楽に触れ、どんな風にコンピュータと接しているのか。結果、「いまの地球上のいろんな土地の文化を引きずりながら、場所によっては中国風だったり、中近東風だったり」という、インターエスニックな文化的渾沌が画面上に描かれている。こうした文化考証には、テクノカルチャーに詳しい佐藤大氏が協力している（一部シナリオも執筆）。

さて、アニメーション業界は今、雪崩を打って従来のセルワークからデジタルへと大きく転換しつつある。『ビバップ』でも、レタスと呼ばれるアニメ用仕上げ処理システムによるデジタル彩色はもちろん、宇宙船の航行シーンなどで3DCGを多用している（これらデジタル処理の作業工程に関しては、サンライズ社内のD.I.D.というセクションが担当）。もっとも、デジタルやCGを売り物にするのではなく、ドラマ内にさりげなく溶け込ませるという形でのデザインが基本姿勢だ。

一例として、物語に頻出する端末モニターの画面デザインがある。これを手掛けたのは佐山善則氏。渡辺監督とは『マクロスプラス』で一緒に仕事した経験のある佐山氏は、「『マクロスプラス』のときもそうでしたが、アニメにCGを使う際の違和感をどれだけ消せるかがポイントなんです。それと、『ビバップ』の場合は、色を抜いたり余り細かくしないなど、なるべく目立たないように、という注文がありました。私としては、作品の世界観に合わせながらも、なるべくそこに自分の仕事の色みたいなものを出していければいいと思っています」と語る。

渡辺監督はアニメのデジタル化について、次のように語っている。

「一般的には、デジタルは道具だって言い方が流行ってるみたいですね（笑）。確かにそれはそうなんですよ。細かい部分では、セルでは不可能だった、膨大な枚数の画を多重化して緻密さを増すことができるように、器が拡がってきたことだけは確かです。でも、だからといって革命的なことが起こるわけではない」

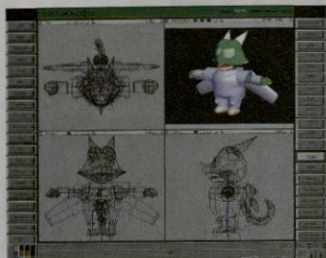
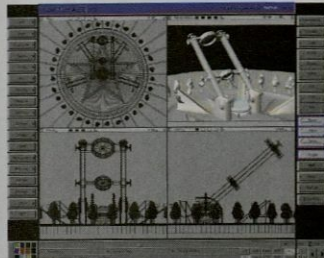
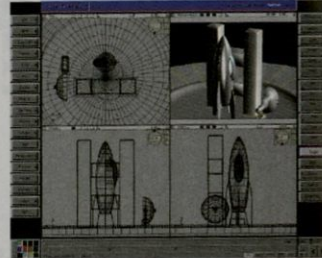
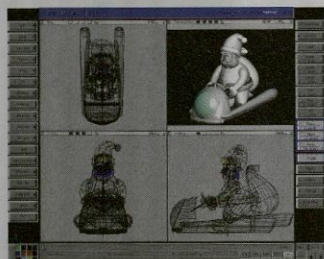
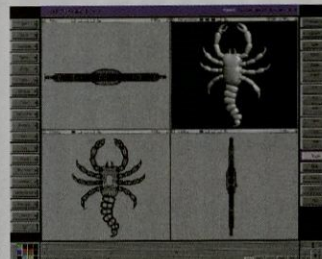
また、デジタル化によるネガティブインパクトとして、現場の作業量が確実に増えることを指摘している。『ビバップ』では、第20話をフルデジタルで制作している。GIGAシステムというアニメーション制作システムを使っているが、色指定に物凄い時間がかかってしまったという。デジタルは（当たり前のことだが）無限に色が作りだせる。こだわろうと思えば無限にこだわることができるため、逆に時間がかかってしまうこともあるようだ。

もっとも、現在はセルからデジタルへの移行期。多少の混乱が生じることは否めない。渡辺監督が言うように、大事なのは「やはり、"自分はこういうモノが作りたい"という姿勢を明確に持っていること」。でなければ、道具であるデジタルに逆に振り回されてしまうことになる。

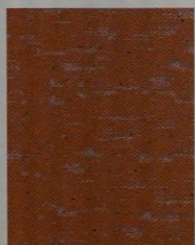
WOWOWでの「完全版」放映が始まったばかりの『ビバップ』。アニメが縛られている「お約束」を乗り越えて、果たしてどこまで飛距離を伸ばしていけるのだろうか。

渡辺保史（わたなべ・やすし　yw@writingengine.com）
ライター、32歳。来秋東京で開かれる情報デザインの国際会議「ビジョンプラス7」(http://www.visionplus7.com/tokyo/index_j.html)を手伝う羽目になってしまった。前回の連載で取り上げたソニーのVAIO C1を手に入れ、モバイル環境のスリムアップを図ってみた。ウェブページはhttp://www1.odn.ne.jp/cab35690/index.htm

STEP 2 3Dモデリング

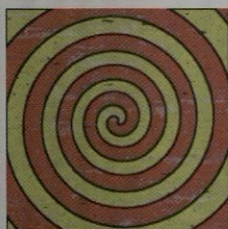
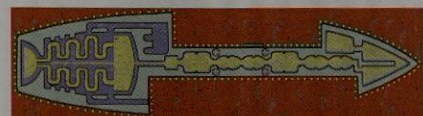
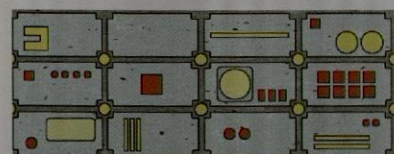
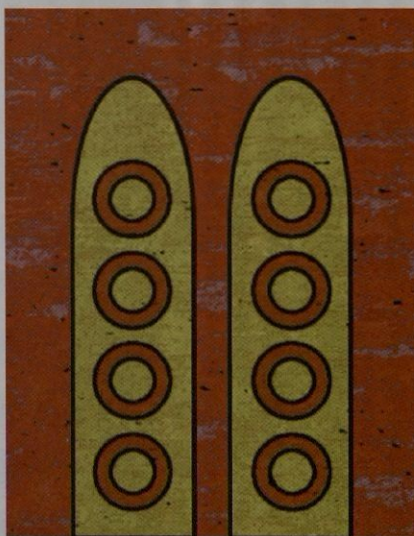
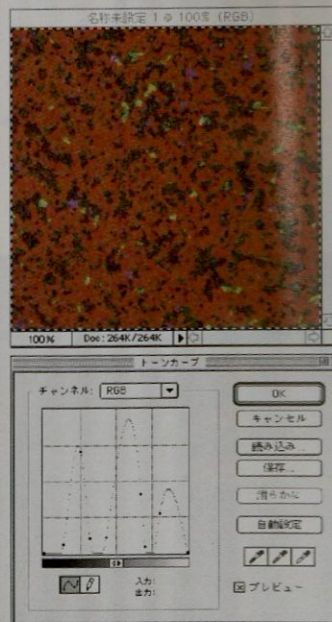
自分自身で全体の進行状況を明確にするため（大変な作業を先に終わらせるため）、シーンに登場するオブジェクトのなかで1日以上かかりそうなものを先に作っておく。結局、今回は単体で1日以上かかるモデルはなかったものの、制作期間がいつもより短かかったため木地本さんにモデリングをお願いした。
また、動く星座表を作るためAdobe Illustratorで星座やサンタクロースのイラストを描きsoftimage｜3Dに取り込んだ。

番組のキャラクター、宇宙生物ラルフ。キャラクターデザインは伊藤誉英氏による

天文台

ロケット発射台

木地本さんに発注したサンタクロース

さそり座

STEP 3 テクスチャーの制作

Adobe Photoshopでテクスチャーを作っていく。ブリキのおもちゃのモデルに貼るテクスチャーは塗料の剥げ落ちた感じを出そうと思った。

色調を統一するため、はじめにこの3つの色を設定

ロケット

うず巻き

さそり

ロケットの内部

ロケットの操縦パネル

◎POINT

塗料が剥げた感じを出すために、単色の画像にノイズとぼかしをかけ、図のようにプレビューしながらトーンカーブを上下させてできたものをもとにしてテクスチャーを作った。また、表面の凹みに溜まった汚れの感じを出そうと思い、ところどころに黒い点々を入れ、その部分だけバンプマップを使ってへこませたが、ほとんど効果は出なかった。

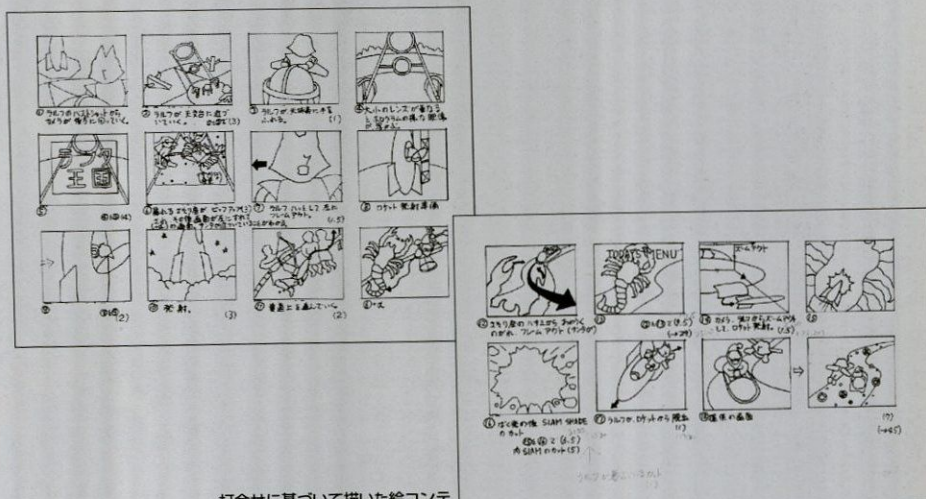
踊って作る
TBS『ランク王国』
オープニングムービー＋動物アニメーション

［森 康人］ YASUHITO Mori
［木地本珠生］ TAMAO Kijimoto

毎週土曜日深夜（25：30より）放送中の『ランク王国』。TBSのアナウンサーとCGキャラクターの「ラルフ」が掛け合いをしながら、街でいろいろ流行するものをランク別に紹介していく情報番組だ。この番組では、その掛け合いのほか、オープニング映像、ランキング発表などで、ふんだんにCGが使用されている。このCGを制作しているのが、フリーでイラストレーターとして活躍している森氏。3カ月ごとにリニューアルするオープニング映像のなかから、現在放送中のクリスマスバージョンの制作の舞台裏を森氏に解説していただく。

ランク王国の番組中でCGを使う用途は、「オープニング」「番組中登場するキャラクター「ラルフ」の各方向から見たリアクションのパターン」「各コーナーBG」など。それぞれ定期的に新しく作り直していくが、オープニングCGは1年に4回、1クールごとに新しくしている。必ず番組のキャラクターを登場させ、オープニングで使う曲の内容に合わせたり、季節や年中の行事に合うように番組プロデューサー、ディレクターと大体の内容を話し合ってから、資料を集めながら絵コンテを描いていく

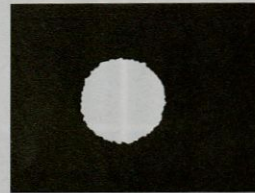
絵コンテの制作

番組プロデューサー、ディレクターとの打ち合わせの後、絵コンテを作る。
今回考えた物語は「暴走したさそり座がサンタクロースの行く手をさえぎり、それを見たラルフがロケットに乗ってさそり座に鎮静剤を撃ちに行く」というもの。
全体を通して映画「月世界旅行」のような雰囲気をイメージした。キャラクターの動きも無声映画に出てくる俳優のような身振り手振りの大げさなパントマイム演技のようにして、シーンに使うオブジェクトもスケール感のないブリキのおもちゃに見えるようにしたいと思った。

打合せに基づいて描いた絵コンテ

STEP 5 合成と編集

●合成1
ムービー中、暴れていたさそり座がミサイルを受け、そこから液体のような質感に変わっていき、だんだん動きが止まっていくカット。softimage｜3Dで個別に作った各素材をAdobe After Effects上で次のように使っている。

素材1
ミサイルを受ける前のさそり座のシーケンス

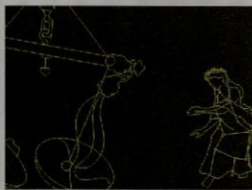
素材2
ミサイルを受けた後のさそり座のシーケンス

素材3
中心から外側に向かって白の領域が広がるシーケンス。素材2のマスクに使用。アルファチャンネルを用いて作成した

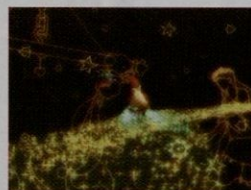
素材4
中心から外側に向かって白の輪が広がるシーケンス。素材2の「置き換えマップ」に使用して、波紋のような効果を作った。もととなった図形は左のアルファチャンネルのような形

●合成2
たくさんの星が輝く天の川とサンタの乗る宇宙船から放出する星くずをsoftimage｜3Dのパーティクルで作った。Adobe After Effects上で次の順番で合成していく。

遠くの星

パーティクルで作った天の川

宇宙船から放出する星くず

星座

サンタクロースとラルフ

これらを合成した結果

●編集
45秒の尺におさめるため、Adobe Premiereでできあがったカットを調整して編集スタジオに持ちこみmedia100で編集。完成

編集スタジオに持ち込む前の最終処理をAdobe Premiereで行う

<プロフィール>

●森 康人(もりやすひと)
イラストレーター
1966年生まれ。シルクスクリーン版画を制作していたが、現在はCGキャラクターアニメーションの制作を中心に、ゲームのオープニング、CFで使うCG素材などを制作。
・森孔版(TEL.03-5670-9991)
E-mail y-mori@pa2.so-net.or.jp

●木地本珠生(きじもと♀たまお)
26歳 広島で、おぎゃーと生まれた横浜育ちのCGデザイナー。3DアニメーションやテクスチャーモデリングなどをCG制作。イラスト、CD-ROM版ゲーム、プレイステーション用タイトル制作を経て現在CF制作に携わる。
<制作に参加したおもな作品>
・pippin「ピクトリアン・パーク」
・プレイステーション「ロッキーアンドホッパー」、その他。
E-mail tamaok@mail2.alpha-net.or.jp

●トラ(ねこ)
10才くらい
キャラクターの表情や動きをつけるのに大変活躍しています。

STEP 6 動物アニメーション

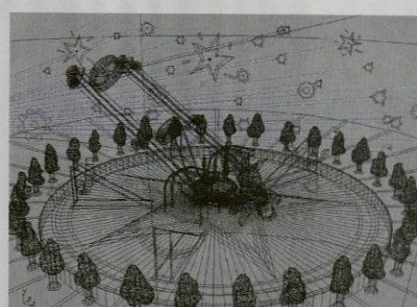
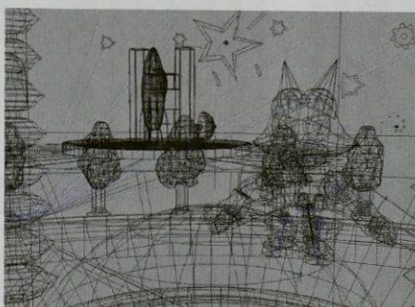
毎回、いろいろなランキングを紹介するシーンで、画面右下を飾っている動物たち。テクスチャーはPhotoshopで作り、softimage｜3Dで一連の3DCG制作を行う。自分で踊ってみてCGにアニメーションをつけた

サル。
(とぼけた顔してパパンパン)

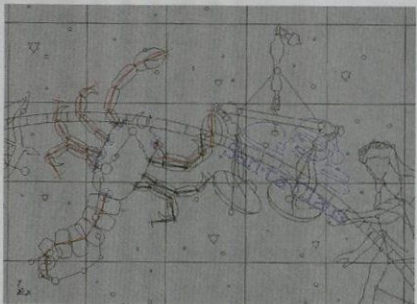
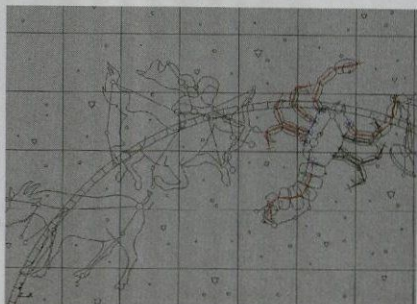
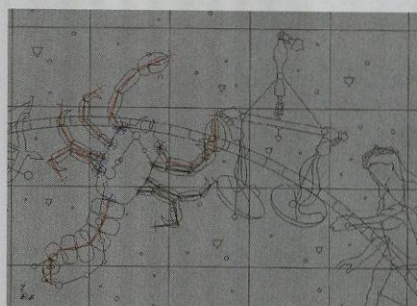
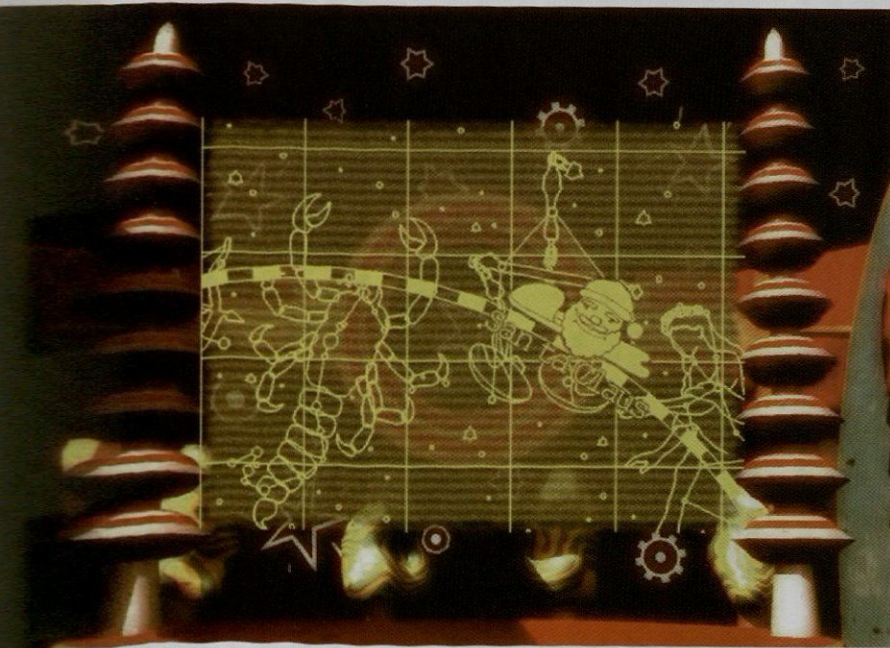
ダックスフンド。
(ノッテケノッテケダンス)

STEP 4 シーンを作る

●シーン1

カメラが天球儀を注視点に大きく回りながら引いていくシーン。上部の星は描き絵のようにしたかったので、一方向から見えるようそれぞれの星が随時カメラの方向を向くように設定。また、おもちゃのスケールの世界なので、できるだけパースがつかないようなカメラの設定にした。

このシーンの冒頭と最後、それぞれのワイヤーフレーム

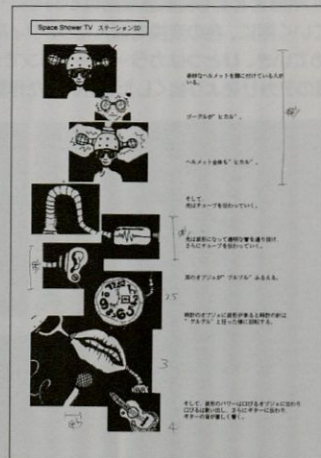
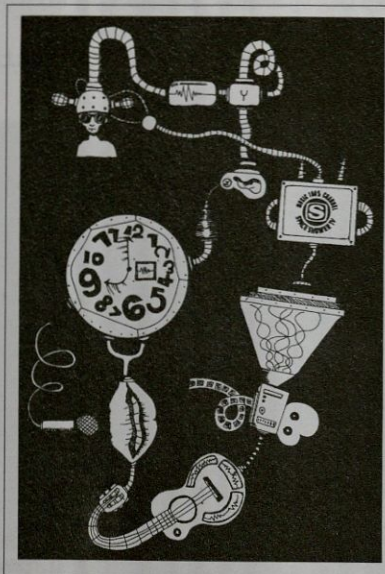
●シーン2

Adobe Illustratorで描いた星座のイラストをsoftimage | 3Dに取り込んだ後、さそり座の手足としっぽにスケルトンを入れてそれぞれの先端が円を描くように動かした。このシーンをワイヤーフレームでレンダリングして、その後Adobe After Effectsで調整し合成した。

ンダリング後、After Effectsで調整し合成したもの

ワイヤーフレーム

STEP 1 映像の全体像と絵コンテ制作

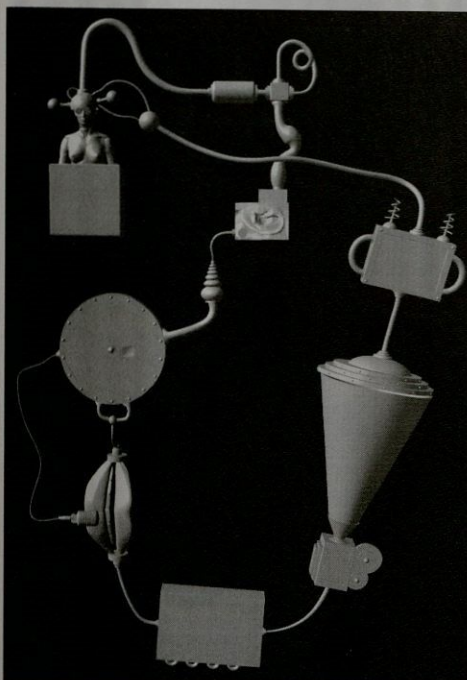
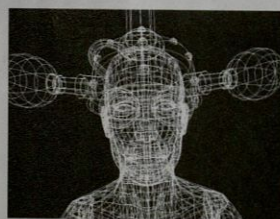
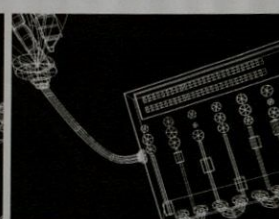
「増幅するイメージ」ということで、人間の頭のなかからイメージが生まれ、それがどんどんいろいろなものを通って増幅していく様子を描いている。最終的に増幅したイメージが番組のなかで流れる、あるいはイメージそのものがスペースシャワーTVになるというもの。スペースシャワーTVから発信されたイメージがまた人間に戻り、それがまたインスピレーションを呼び起こし、そこからまたイメージができるという、エンドレスのイメージを描いた。
全体のイメージがつかめて、スペースシャワーTVの担当者との打合せでOKが出たら、絵コンテ制作に入る。

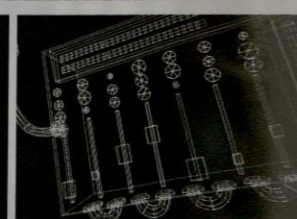
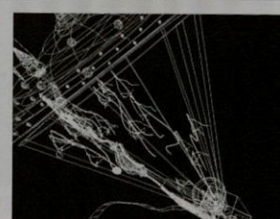
全体像
この映像は、すべてが1カットで構成されている。それをズームしたり、カメラワークを変えることで表現していく。カットが切れている映像ならごまかしが効くこともあるが、今回はそのためごまかしが効かない

絵コンテ
映像の尺は30秒。この段階で映像の流れをほぼまとめる

STEP 2 モデリング+ワイヤーフレームアニメーション

全体のイメージに基づいて各素材のモデリングを始める。絵コンテで流れを作ってみて、全体の30秒のそれぞれのパーツの表現する尺の長さを決めていった。そこである程度尺が決まったら、ワイヤーフレームでアニメーションを作っていく。すべてSoftimage｜3Dによる制作。今回は1カットで処理しなければいけなかったため、すべてのイメージがきっちりしていること、そして、たとえばこちらのパイプを引っ張ると、つながっている小物がくっついてくるというような、カメラがいろいろな全体像をときどき見せるシーンを設けたので、仕組みをきちんと連動させることが命題だった。

◎POINT

モデリングでは、全体像を常にシーンのなかに埋め込んでいかなければならなかったので、データのポリゴン数が少なくなるようにあとからあとから削っていった。一度重いデータを作っておき、カメラで見たときに、こんなに細かくなくてもいいだろうというところをあとでシェイプアップしていった。
レンダリングをさせるときも、全体に金属の質感が多く、映り込みも入ってきたためごまかしが効かなかった。データをごまかして、たとえばここだけを見ているときに一瞬ほかのデータを外して軽くしようということができず、全部詰め込んだ状態なので結構重い。

モデルの全体像。はじめにセットを作ってしまって、そのなかをカメラがズームしたり、移動したりさせる。カメラのタイミングを決めて、長さを決めて、そのなかでうまくそれぞれの見せたいパーツの尺を100フレームと決めたら100フレームになるように設定する

アニメーションのワイヤーフレームの一部

◎POINT

完全に詰まった動きではないが、ある程度の動きを作った段階で音楽をコンポーザーの薄井氏に依頼する。映像(ワイヤー)を見せてイメージしてもらい、尺にあわせた楽曲を作ってもらう。音楽も映像と並行してディテールを詰めていく。

映像制作のコツ

基本的には、すべてSoftimage｜3DとD2しか使っていない。Softimage｜3Dでとにかく素材を作って、それをブルーバックで合成するように人間を作って、バックはまた別の素材を使ってというように、いくつも素材をレンダリングして、またマスクなども作っておいて、最終的に画像をレイヤーで処理していく。その理由は、ひとつは時間を節約するため、ひとつはフォーカス処理をコントロールしやすいため。色物の微妙な濃淡は一回一回のレンダリングでは出しにくく、詰めにくいので、こうしておくとちょっとしたその色の感じを何回も変えたりできる。
また結構時間がないなかで30秒の映像を作らなければいけなかった。そのためななめの線などがいわゆる階段状にドットとして見えてしまう現象をきれいにするアンチエイリアシングの方法があるが、これはレンダリングに時間がかかるので、あまりかけなかった。そういう現象をあえて2次元でぼかしておくことで、きれいに見せることができる。そうすると、アンチエイリアシングをかけてないのかなってところでも、ちゃんとやっているように見える(笑)。

スペースシャワーTV
ステーションID制作

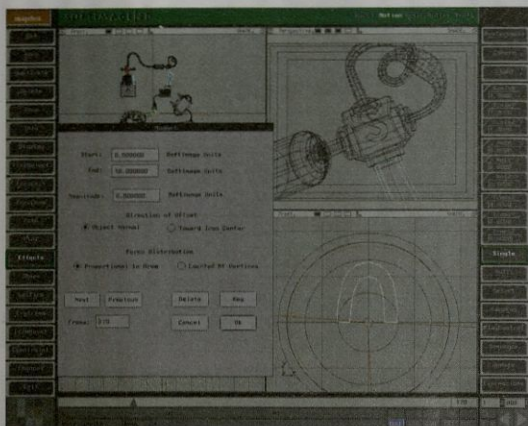
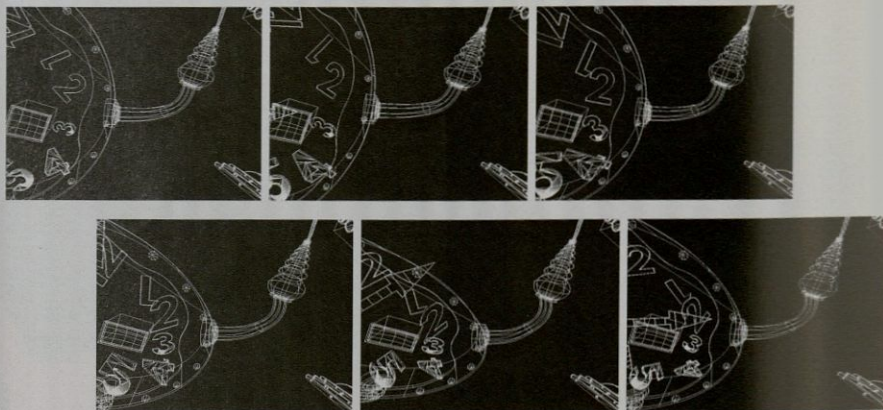
<筆者> STRIPE FACTORY［森野和馬］ KAZUMA Morino
<楽曲制作>［薄井由行］ YOSHIYUKI Usui

『SKY PerfecTV!』などで放送中の音楽情報チャンネル「スペースシャワーTV」。おもに邦楽を中心とした人気番組だが、このチャンネルのステーションIDをストライプファクトリーの森野和馬氏が制作した。森野氏独特の空間が演出されたこの映像は、創作活動で常にコラボレートしているコンポーザー薄井由行氏との共作。Softimage｜3Dを中心に制作されたこの映像の制作方法を紹介する。

アニメーション(カラーバージョン)の全体の流れ

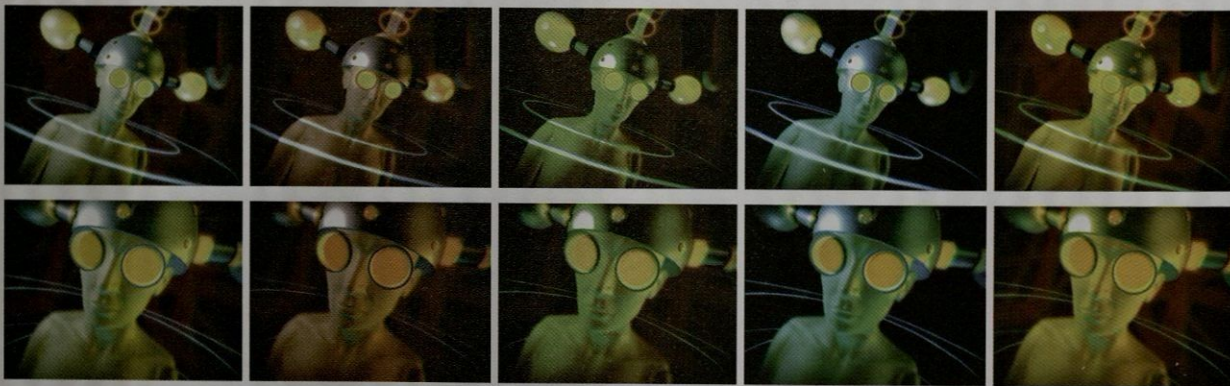
スペースシャワーTVは、毎日24時間J-POP、J-ROCKを中心にリアルなGOOD MUSICを厳選チョイスしてオンエアしている東京発のMUSIC 100% CHANNEL! 田中秀幸氏、小島淳二氏などもステーションIDを手がけているのでぜひチェックしてほしい。
スペースシャワーTVは全国のケーブルTVまたはSKY PerfecTV! 265chでご覧になれます。(TEL.03-3585-3322)

STEP 4 変形

時計がグニャグニャしたりするなどの動きは、Softimage | 3Dで変形のアニメーションだ。Softimage | 3Dのなかにある「constraint」という機能を使って動きを出している。

この連動する動きはSoftimage | 3Dの「constraint」という機能で制御している

使用した機能その1「マグネット」
ヘビが卵を飲み込んでいくように細いチューブに球が通っていくために使用

使用した機能その2「Object to cluster」
時計が動いてもチューブの先がくっついていくように、時計とチューブの間を離れないようにするために使用

STEP 5 カラーバリエーション

全体の映像ができたら、2次元処理でカラーのバリエーションをつける作業に入る。よく「赤もいいけど、ブルーもいいな」というように、最終的にどれを選んだらいいか悩むことがよくあるので、こちらから「絵のパターンもいくつも作っていいですよね？」とスペースシャワーTVに提案し、全部オンエアしてもらえることになった。そこで、いろいろなカラーのバージョンを制作した。
カラーバージョンがひとつできたら、さらにグレーバージョンとか、また別の色のイメージを作っていく。

全部で30秒バージョンを2パターン、5秒タイプを5パターン制作した。たとえば5秒バージョンは、デフォルトのカラーバージョンからカメラにイエローや赤のフィルターを付けたりするのとと同じように、フィルターをつけて、グリーンバージョン、イエロー、レッド、ブルーと4パターンだ

◎POINT

映像のパターン数にあわせ音も変えた。全体の楽曲、SE、ボイスの3つの素材をそれぞれに出したり削ったり、あとはエフェクトをかけたりするなどして、5パターンのものを作った。ボイスを前に出して、SEを強くして、音楽的なサウンドは削って、というようにバランスを変えたものを、パターンを変えて5つ作っている。全部作りなおすというのは、時間的にも予算的にも難しいので、ミキシングの具合でちょっとずつ違うものを作っている。たいして手を加えているわけではないが、シンプルなものを作ったり、複雑なものにすることで変化をつけている。

<プロフィール>

●森野和馬（もりのかずま）
1966年静岡県生まれ。88年に太陽企画に入社。「火曜サスペンス劇場」「キヤノンBJプリンタ　鉛の兵隊篇」「ユニシス　IMC篇」「インテル　レインボー篇」などのTVCFのCG製作を担当。個人作品に「Stripe Box」「Runners」「Motion Graphics '97オープニング」「Motion Graphics '98オープニング」など。98年太陽企画を退社。
ストライプファクトリーを設立。
おもな受賞歴
「情報文化学会第1回情報文化大賞」（95年）、「SIGGRAPH」にて連続入選（93～97年）、「Prix Pixel-INA-ART:TROISEME」（98年）、「Prix ARS ELECTRONICA:Distinction」（98年）

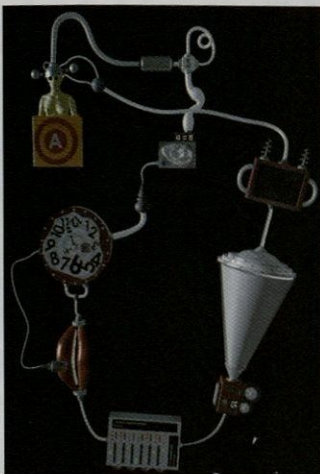
●薄井由行（うすいよしゆき）
コンポーザー。1967年東京生まれ。87年作曲の道具として、数学などを用いる。その際の計算にコンピュータを導入。90年昭和音楽大学作曲学科を卒業。94年自作やJ=ケージなどの作品をコンピュータや自作の電子回路を用いて多数演奏。97年これまでの作風にくらべ、より単純なメロディや構成へ回帰する。
98年CD『WORKS(ARTless(#1.)=UY(.6)+PW(.4))』をGRASS RECORDSより発売。

薄井由行氏とのコラボレーション

フリーで作曲活動をしている薄井氏とは「音楽制作者と映像制作者」という切っても切れない関係で組んでもう7年になる。仕事だけでふたりが集まるってことではなく、常にお互いが映像と音楽ということでくっついるので、そこにやりやすさがある。お互いが何を考えてるのかがわかるということによってうまくコミュニケーションできる、そうした融通の効く面がほかとはちょっと違うところ。
ふたりで「PowerWave」というユニットを作っているので、ある意味いつも一定の安定した音と映像の品質が作れる。一度限りの人と組んで制作するとすごくいいものができる場合もあるしできない場合もある。でもこういう形なら、常に高いレベルで安定した作品が平均的に作れるのがよさだ。

STEP 3

質感をつける(2次元処理)

Softimage｜3Dの映像とともに質感を詰めていく。
2次元の処理をしていく際に、色の変換を加えたり、フィルムのノイズを加えたり、フォーカスの調整などを行う。
その後、質感を詰めていき、ひとつはカラーバージョンでデフォルトとなる色を作っていく。その前にさらに、2次元上でコントラストをあげていって、光をさらに強くしたり、金属のテカリをより強くしたりといった作業を繰り返していく。

モデル全体像に質感をつけた状態

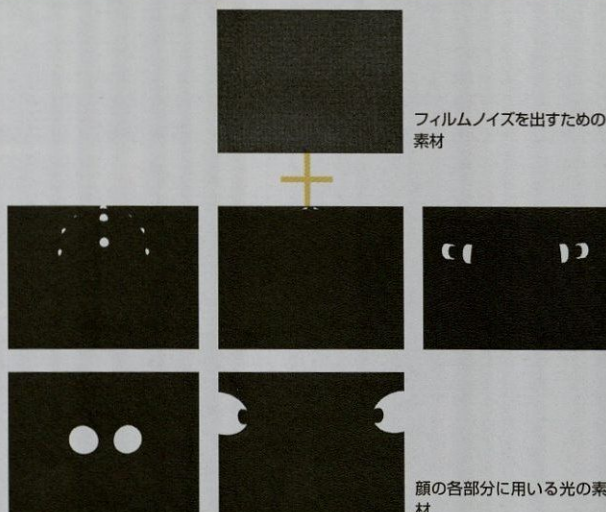
モデル全体像にライトを調整した状態

◎POINT

たとえばそれぞれ、このカットに関してはどういう小物が必要なのか(たとえば光り物)を決めて、一気にレンダリングするのではなく、分けてレンダリングして2次元で光を出している。そのほうが、コントロールしやすくて比較的きれいな光が再現でき、色をあとから変えやすいメリットがある。たとえば光の強さや、色、光の動きはD2という太陽企画製のソフトで2次元上で作っていく。

顔部分のオリジナル

フィルムノイズを出すための素材

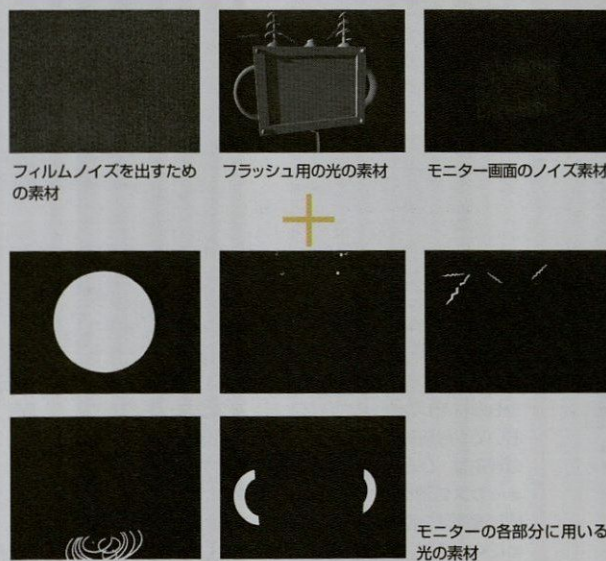
顔の各部分に用いる光の素材

これらを合成し、フォーカス処理をした完成画像

モニター部分のオリジナル

フィルムノイズを出すための素材

フラッシュ用の光の素材

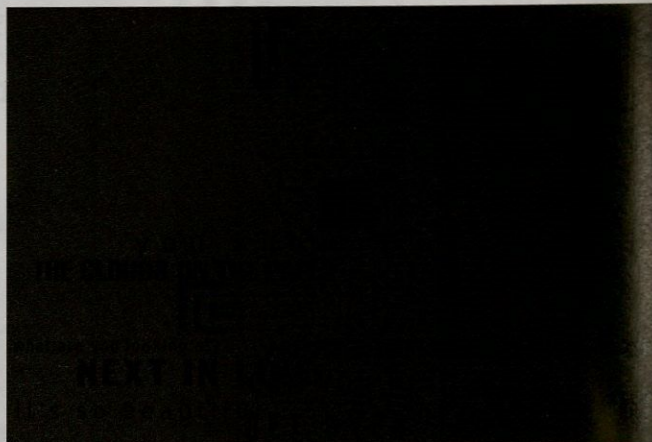
モニター画面のノイズ素材

モニターの各部分に用いる光の素材

これらを合成し、フォーカス処理をした完成画像

STEP 2 艶のある「黒」

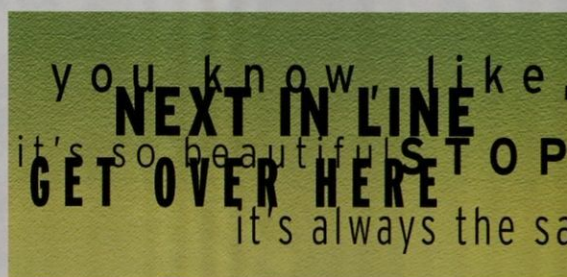
K100%のみの「黒」は、広い面積で使用すると場合によっては薄い印象になってしまうことがある。特に、鮮やかな色と対比させる場合などは安っぽいイメージになってしまうため注意が必要だ。こういった際には、KにCMYを混合した「黒」を利用しよう。「黒」に艶と深みが出て、特色を利用しているようなメリハリが出せる。

1 背景の「黒」には、K100%のみを使用

2 背景の「黒」は、K100%にCMYそれぞれすべてを混合し艶と深みのある「黒」にした。CMYすべてを100%で混合すると艶のあるリッチブラックとなって「黒」にかなり重みが出せるが、雑誌やリーフレットなどページものの印刷の場合はインクの乾燥など印刷上の問題が出るので使用できない場合も多いので要注意

3 K100%のみの「黒」とCMYそれぞれすべてを混合した「黒」を対比させることで、「黒」いテクスチャーを表現することも可能だ。残念ながら画面上でははっきりとは確認できないが、オフセット印刷時には地紋のように微妙なテクスチャーとなる。デリケートで高級なイメージを演出できる。背景の長方形はK100%、イラストや文字はこれにCMYを混合した。光の加減で浮かび上がる、地紋のようなテクスチャーに仕上がる

STEP 3 「黒」を地になじませる

アートワークと重なっているスミ文字の、版ズレ防止のためのオーバープリント設定は常識だ。このオーバープリント設定は、版ズレ防止のためだけではなく、背景になじませるためにも活用したほうがよい場合がある。

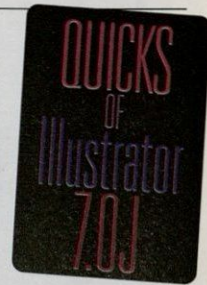
1 グラデーション背景の前面に、オーバープリント設定をしていない「黒」(K100%)のオブジェクトを重ねている。微妙な形状ではないので版ズレも目立たず、特に問題はないが…

2 グラデーション背景の前面に、オーバープリント設定をした「黒」(K100%)のオブジェクトを重ねた。図1と比較すると、背景と前面オブジェクトとの馴染みがよい

3 …でも、こんな場合のオーバープリント設定はNG。オブジェクトの「黒」が背景を透過して、模様のようになってしまう

細い罫はどこまで見える??? オーバープリントの効果

背景と重なっている細い罫線を目立たせるためにも、オーバープリント設定は必須。K100%の罫線なら、かなり細いものでも見えるものだ。

0.01pt.
0.02pt.
0.03pt.
0.04pt.
0.05pt.
0.07pt.
0.09pt.
0.10pt.
0.20pt.
0.30pt.
0.40pt.
0.50pt.
1.00pt.

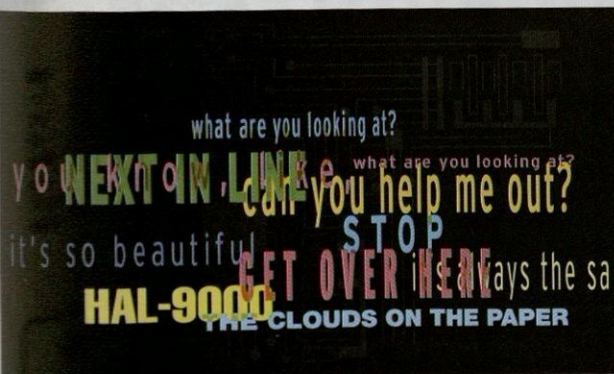
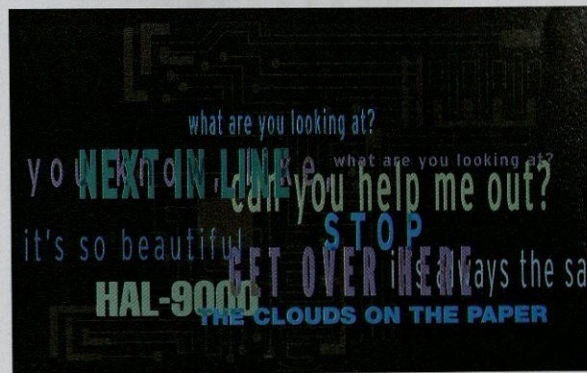
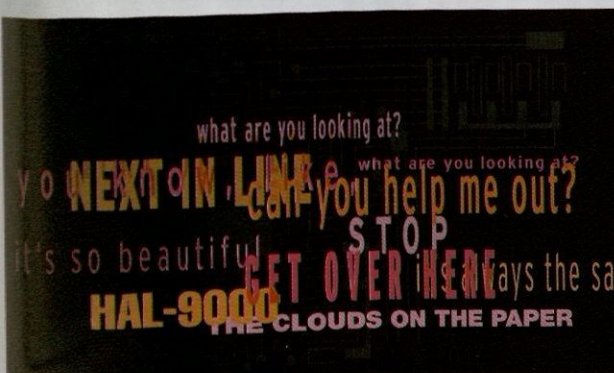
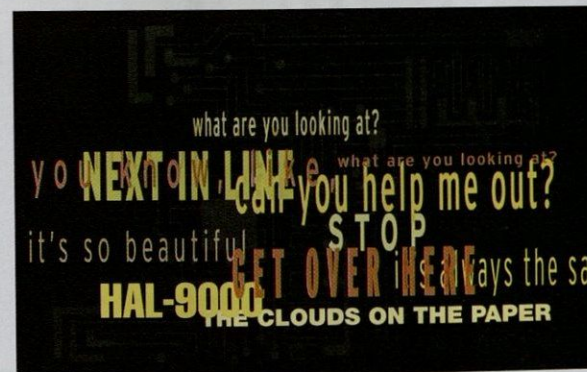
瀧上園枝(グラフィックデザイナー)
著書に『Adobe Illustrator 5.5J シークレットファイル』『プロフェッショナルのためのAdobe Illustrator 7.0J』(ともに毎日コミュニケーションズ刊)がある。使用機種はPower Macintosh 8500/120+BOOSTER 750 233(メモリ:256MB/HD:4GB)

「黒」を極める

［瀧上園枝］SONOE Takigami
<sonoe@alles.or.jp>

CMYK4色を使用したオフセット印刷で、意外に重要なのは「黒」の使い方だ。どんな色にも合う「黒」の利用法は、単純なようで結構奥が深い。今回は、この「黒」のさまざまな表情をご紹介しよう。

使用ソフト ● Adobe Illustrator7.0.1J

STEP 1 色味のある「黒」

K100%にCMYいずれかを混合することで、「黒」に微妙な色味を与えることができる。全体を「赤っぽい」印象に見せたいときなどに有効だ。

「黒」の部分は、通常のK100%を使用

「黒」の部分に、K100%＋C50%を使用

「黒」の部分に、K100%＋M50%を使用

「黒」の部分に、K100%＋Y50%を使用

I wish the Merry Christmas !

10月某日、台風到来の日、「Natking Call」のクリスマスアルバムを大音量で流している。文句の一つも云わず、毎朝きっちり挨拶をしてくれるお隣のロマンスグレー、「とうとうイカレたな、隣の青い髪のねえちゃん」って思ってるよなぁ。でも気持ちの高揚に音は欠かせないのよ、許してね。ハロウィーンもまだなのに、すっかりジングルベル気分な私！ 今年はどんな一日になるのかな、ツリーを新調しよーかな、ラブラブな出来事あるのかな……って考えたら、めちゃめちゃ嬉しくなってきた。でっかい七面鳥にでっかいケーキに超特大のプレゼント(笑)。部屋も街もChristmasでいっぱいの12月が待ち遠しい。

BRAIN STORMING

この時期になるとロンドンの友人から決まって電話がかかってくる。「イルミネーション恋しい病」である。当然のごとくヨーロッパでのChristmasは思想的なものであり、宗教的儀式である。間違っても街がクリスマスデコレーション一色になるようなことはないという。サンタクロースだってファーストフード太りしていたりはしない。主役はあくまでも「キリスト様」なのである。それにひきかえ、米国40～50年代のクリスマスを直輸入したように、大きく豪華で商業的だったのがちょっと前の日本のChristmasだ。好景気な資本主義経済の好作例のごとく見事にハマっているそのお姿はあっぱれ。もちろん本来の意味に近いChristmasを味わえる場所も少なからず存在していたわけで、カトリック教会のミサもその1つ。賛美歌を効果音にろうそくの光をじっとみつめていると、自分さえもが敬虔なクリスチャンに思えてきたりするから、やはり伝統的儀式のパワーってすごい。

日本には以前、すべての存在に「神様」が宿るという「やおよろずの神」の思想があったそうな。こんなちっぽけなものにも「神様」がいるんだよ、という、ごくごく当たり前の考え方がヒトの根底に宿っているなら、小動物に矢を刺したり、友達を死ぬまで殴ったり、お金のためや地位や名誉のためだけに人に首くくらせたりすることもないんだろーなって、つくづく思う。今年もあと残りわずか、パワーを充電しながら美しく楽しく軽やかに最後まで走り抜けようね。

I wish the Merry Christmas & AHNY !

元ネタCD Jacketその2
SINATRA' S SWING SESSION! AND MORE
FRANK SINATRA (4AD 60850-2)

クリスマスアルバムではないけれど、絵描きになるためのよい参考例、あんど、最もシャンパンの似合う男！ ということで大抜擢。一時期、妙にシナトラにハマっていたことがあったな。テイスティングという名目でまず赤を開け、いい気分で調理を始める。昔のTV番組「世界の料理ショー」みたいにワイン片手に夕食を用意していくBGMに彼は欠かせない存在だったのだ(笑)(今はお酒じゃなくてお茶が好き)。

POINT

point 1

絵描きなクリスマス ──Painter

ひさびさにPainterを使用し、レトロ調クリスマス絵を作成中、Painterの達人・吉井宏さんにお会いしたよ～！ 「宮川さんもPainterお使いですよね」と氏。テクスチャ程度にしか使用しない私はちょっと冷汗であったが「Painterもりっぱな画像処理ソフトですからね」とナイスなフォロー。想像通りソフトでステキな紳士でした。

point 2

ミニマムなクリスマス ──minimum

50年代風クリスマスなCDジャケットに演出する3つの心得
1. 実際に流行っていたアイテムを使用
2. 用途、イメージがクリスマスに特化していること(それ以外を連想させない)
3. 当時の印刷技術を持って実現できるグラフィックであること(ex. 脇役イラストはシンプルな線画、色は単色で指定、元写真はモノクロを使用など)

point 3

ラブ&ダンスなクリスマス ──love & dance

クリスマスは必ずどこかでダンスしている(除く昨年……仕事漬け)。黒いベルベットのワンピースにエナメルのハイヒールでドレスアップし、シャンパンと音楽で多幸感に満ちあふれる頃、彼が私の頬にkiss、見つめ合いながらダンス──耳元で甘く囁かれ……。クリスマスは1年のうちで最もハッピーでセクシーでスパークリングな季節だ。このイメージを思い出しつつ、ちょっとクラシカルでおちゃめなクリスマスデザインにチャレンジ！

[宮川 千春] CHIHARU Miyagawa

当コーナーは、すでに販売されているクールなCDジャケットをお手本に、自分でREMIXしてみよう、という企画。ただコピーするだけでなく、そのデザインのバックグラウンドやCDのライナーの話などを盛り込みながら、楽しく進行していくので、どうぞよろしく。

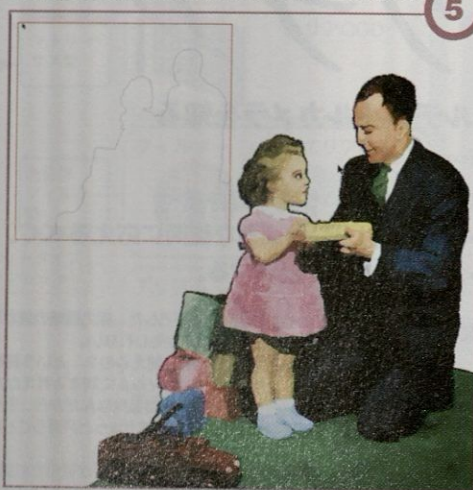
第20回　'50styleなクリスマス

Seasons Greetings
X'mas LOVE and DANCE
100 SWEET HITS COLLECTION!
Get's the Christmas together!

REMIX

元ネタCD Jacket
A CHRISTMAS GIFT FOR YOU
PHIL SPECTOR INTERNATIONAL
(Nothing/Interscope Records INTD 390154)

米国の定番・50年代風正当派クリスマスアルバムといえば、天才プロデューサーの名を欲しいままにしたフィル・スペクターは外せない。サウンド・ウォールと呼ばれた常識破りな彼独自の音作りは、その名の通りスタジオ内に壁をいくつも作って音を反響させるシステムで、一度聴いたら忘れられないほどに印象的。『グレムリン』の冒頭シーンの曲もこのアルバムに入っている(Darline Love/Christmas――Baby Please Come Home)。50年代テイスト溢れるこの作品、調べてみたら実は63年の作。●彼がプロデュースした人々をほんの一部紹介：Bob Dylan・Dusty Springfield・Rolling Stones・Elvis Presley・The Ventures・The Beach Boys・Grateful Dead・Bonnie Raitt・Ike & Tina Turner・Burt Bacharach・The Carpenters・Cocteau Twins・Miles Davis・John Fogerty ●彼プロデュースの有名な曲：Beatles/The Long and Winding Road・George Harrison/My Sweet Lord・John Lennon/Imagine, Stand By Me ●次回のセリーヌ・デュオンのアルバムをやるらしい……ちとだけ楽しみ。

できあがった絵の白い部分を選択し、クリッピングパスで保存する。こうしておけばIllustrator上でレイアウトをする際、パスで仕切られた部分以外は透明で表示されるようになる。赤い枠内がクリッピングパスのスクリーンショット(画面ダンプ)だ。角判(四角)画像を丸く抜きたい場合もこの要領でクリッピングパスを切った後、CMYKのEPSデータとして保存する。Painterでの絵の出来はやっぱりもう3つ4つ……ってカンジだ(笑+ちょっと悲)。ペインティングはすっごく楽しくてもっともっとたくさん描きたいのに、結局なかなか時間が取れないのよ……(ぼやき)。味のある絵、描きたいよね

3の画像をPainter上で開き、[リキッド→歪み→質感(色濃い目)]、[リキッド→歪み→質ソフト]を主体に筆のタッチを加える。2日前に描いた油絵をテレピンオイルで溶かしながら描いているイメージに近い。これで重ね塗りによるマチエールをよりリアルに表現でき、カンバスの弾力(感触)が加われればすごいな

モノクロ画像にいくつかのフィルターを加え、さらにレイヤーで重ねる。上から「パレットナイフ」「水彩+ガウスぼかし」「水彩」「色付レイヤ+ぼかし」「色付レイヤ」「オリジナルモノクロ」。Photoshop上である程度絵画風加工をしておけば、大幅失敗を免れ、かつPainter上では筆のタッチのみ追加。これぞ合理的?

背景を単色使いに変更し、落ち着いてシンプルなカンジに。でもなんかそれっぽ過ぎてしまい、動きや面白みの少ない構成になっちゃったなぁ。ううむ。一番の理由はやはり絵の弱さ。メインのインパクトが足りないため、見る側が視覚的に迷子になってしまう。最初にどこを見てよいのかを的確に伝えていないためだ。仮に目線が定まったとしても、強く惹き付ける魅力の少ない絵に興味を失ったユーザーは、次のターゲットを見つけようと、すばやく目移りしてしまう。つまり「印象の薄い」デザイン、ということだ

全体の構成図。背景のチェックが少しばかりうるさいようだ。もう一度全体を見直す必要があるかな

電球も欠かせない。「当時はきっとこんなレトロな電球だったんだろうね」的デザインを選択。アーティスト名を入れるベースとして使用してみた。アイテムを絞っているのに適度な賑やかさを表現するため、要素を「入れ子」状態にしたのだ

大きさや配置を調整し、各アイテムの形状もスムースな線に置き換えて、ほぼ完成したかな、というところ。全体感はまあまあ程度には仕上がったのだが、どうもいまいち気に入らない。インパクトも足りないしね。クリスマスのイメージをもっとアピールするため、ロゴにひいらぎを追加するなどの変更を加えることにした。season greetingの2重文字は「パスのオフセット」を適用して作成した

アイテム同士の関係をさらに詰める。何をどう見せたいのかを明確にし、素直にレイアウトすればOK。50年代風タイトルと丸い男女画像がまず目に入るよう大きさと空間を調整。適度な空きスペース(視覚的なヌキ)で目線移動の道筋を確保してやる

ハートやサブタイトルなど、細かいディテールを作り込んでいく。すべてのアイテムを詰め込んだ印象が強く、ちょっと窮屈で素人っぽいレイアウト。これをさらに詰めてプロの仕事といえるようメリハリを付ける

PROFILE

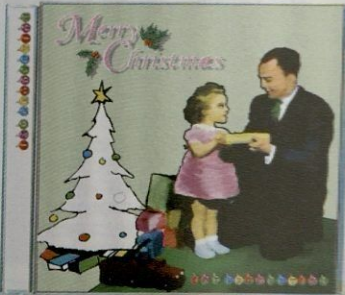
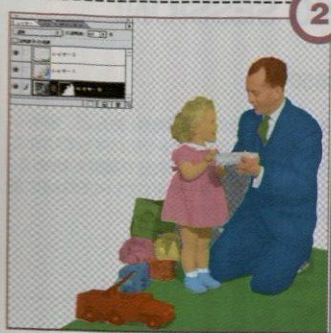
宮川千春　Chiharu I. Miyagawa
横浜生まれ。白金台にて猫4匹と修行中。
多摩美グラフィックデザイン科卒。I&Dプロダクション主宰。どんなプロジェクトも愛とパッションで乗り切ります:)
●さいきんのお気に入り「六本木AfternoonTeaのアップルパイとバゲットルバン」リバイバル系CD4連発「Giant Step/John Coltrane」「Home of the Brave/A Flilm of Laurie Anderson」「Ambient 1/Braian Eno」「Circulado/Caetano Veloso」新ネタCDでは「Easy Access Orchestra/Riviera Royale」がとりわけお気に入り、ジャケはまさに今回ネタ、いけてる!
●次号も笑えるかも
http://www.watch.impress.co.jp/pc/docs/article/you/
●http://i-and-d.com●e-mail:miyagawa@i-and-d.com

[今月のやりすぎちゃった]

50年代風ジャケットを作成する絵描きになろうと燃えた今回、修行の足りなさから納得いく絵ができなかったこと、そしてあまりにもステレオタイプというか、それすぎるデザインにしすぎたことで、めっきりとつまらんデザインになってしまったぞ。ううう……。ま、これも良しとしましょう、だってクリスマスだも~ん(ダメか?)

●今月の教訓　その1
スタイルに溺れるなかれ……。
●今月の教訓　その2
フォント数にはくれぐれもご注意! えれー目にあった(マジ)。アドバイス、激励などくださったgmlのみなさま、ありがとうございました、感謝ひとしおまごころひとふりあぢのもと(ちはる)

point 1

②

モノクロ画像を一番下のレイヤーに配し、背景のツリーなどをクイックマスク上で削除する。新規レイヤーを作成し、ぼかし0pixelのなげなわツールで適当に選択範囲を作成し塗りつぶす。下絵(モノクロ画像)が作成中にも見えるよう50%程度に合成しながら行う

①

絵描きになるにはたくさん修行を積まなければならない。それを少しだけ短縮してくれるのがコンピュータ。今回絵のベースとして使うオリジナルの50年代風の写真は、当然のごとくモノクロの写真だ。まずはこれにPhotoshopで色を着けていく

point 2

②

50年代はローマン書体が多い。文字への加工もそれほど凝ることができないので、ドロップシャドウは頻繁に使われた技のひとつ。これがなきゃクリスマスじゃないぞ!　アイテム「ひいらぎ」と合わせてパステルチックにまとめる

①

Illustratorでアイテムを配置していく。まずクリッピングパスの処理をした絵画風EPSを配置、不要な左部分は持ち込まれていないのがわかるよね。メイン脇役のツリーは主役より目立たぬようベースを白にしてすっきりと

point 3

②

チェックをピンクに変更してより明るいイメージに。50年代風のロゴと三角形の飾りをいくつか配置し、丸く抜いた顔写真をフチ取る。大ラフでの全体感ができてきた。このチープさ加減が最終画像よりも50年代風だね、とのウワサあり(笑)

①

Photoshopでクリッピングバス処理をしてEPS保存した人物画像をグリーンのチェック上に配置して、おおまかなイメージを掴んでいく

PROCESS

point 1 絵描きなクリスマス ──Painter

50年代の米国の広告にはイラストレーションが頻繁に登場する。写真の代替という考え方以前に、イラストレーション表現がとてもチャーミングで人気が高いことは今も昔も変わらない様子。最近、街やネット上でも昔風のイラストをよく見かける。かの有名な大作家小松崎茂氏のSF絵がCDジャケットに使用されているのはご存じのとおり。今回は「Painter」を使ってそんなレトロな絵描き風タッチに挑戦してみることにした。お気に入りbookmarkのひとつである、Matt Owenceのサイト「volumeone.com」にもそんなステキなイラストが数点掲載されているので、ぜひご覧あれ。とりわけ飛行機がお気に入り、夢見がちな効果音が耳に心地よく、和ませてくれる。

point 2 ミニマムなクリスマス ──minimum

あたりまえっちゃーあたりまえだけど、コンパクトなCDのサイズ内に米国50年代クリスマスを表現するのだから「当時のクリスマス以外のアイテムを配置するなかれ!」。これがまず基本だ。いくらあなたの飼っている猫や犬や象がかわいいからといって、レトロな人々の写真の代わりに、デジカメしたペットなどは決して配置してはならない。友達がくれたサイバーチックフォントなども同様にじっとガマンの子でいること。「必要不可欠なものを最小限に(minimum essential)」お忘れなく。

point 3 ラブ&ダンスなクリスマス ──love & dance

クリスマスと言えばやっぱり愛と舞踏に尽きるね。これ無くしては最高の一夜を語るには100億年早い。プレゼントフェチな私としてはこれまた最高の気分、だって昼夜堂々?　いろんなヒトにたくさんプレゼントが買えるじゃない。クリスマスのCDの中にはsweetでlovelyな曲がいっぱい詰まってる。かけた瞬間に「その気」になっちゃうから不思議なんだなぁ。まるでパブロフの犬現象(笑)。

クリスマス・ソングを聴いた瞬間に「キレる」シーンとして一番印象に残っているのは『グレムリン』。グレムリンに家を占拠されたママ、彼らの1人がクリスマスレコード(このときは確か賛美歌だった)に針を落とした瞬間、すっかりキレちゃったのだ。キッチンのどでかい包丁を手に冷酷な戦士と化し、グレムリンを電子レンジでチンしちゃったりなんだりかんだり……。ちびっこ大喜び、保護者ヒヤヒヤシーンの大解放?　に至るのだ。夜中の12時過ぎ、冷蔵庫をのぞくギズモには十分ご用心。

次回のお題目は「イマドキの英国アイドル系(マーキュリー木津氏発・製品版)」もしくは「ソウル・トレイン!」の予定です。お楽しみにね:)

<!--with love...especially for you-->

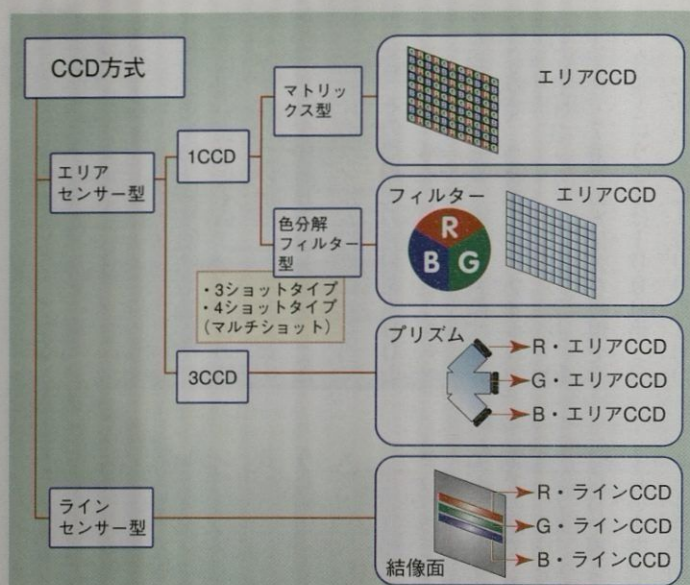
STEP 1

デジタルカメラの基本的なアーキテクチャー

すでにご存知の方々にはあくびのでる話かもしれないが、デジタルカメラの心臓部分である撮像素子はCCDが主流である。C−MOSなどの素子もあるが特性が異なるだけで撮像素子として用いる基本的な考え方は同じなので、今回はCCDを主体に話を進める。

このCCDとは、飛来する光の量を量子化してデジタルデータに置き換えるという、いわばA／D変換回路である。わかりやすくいえば、撮影の段階ではなんてことはない単なるアナログ素子である。アナログで得られた入力をあらかじめ定められたアルゴリズムに則ってデジタルデータにしているだけなのだ（ぜんぜんわかりにくいか）。

というわけで撮像の理屈は銀塩方式となんら変わりはない。そして、基本的にどちらも光の量＝モノクロを撮影する能力しか有しない。カラーフィルムはどのようにカラーを再現しているかというと、モノクロの感光層をいくつか重ねてそのあいだにフィルターを入れて行っている。あの薄っぺらいフィルムのなかに特許の固まりで築いた卓越した技術が隠されているのだ。

同様にCCDもモノクロの撮影能力しかないため、カラーを再現するには何らかの手段を講じなければならない。そこで、次に解説するような方法を用いてフルカラーを再現しているのだが、その手法によっていくつかのタイプに分類される。

図のように、CCDを用いるデジタルカメラ（それ以外もこのスタイル）は大別して、ラインセンサーを用いる「スキャンタイプ」と、エリアセンサーを用いる「1～4ショットタイプ」のものが存在する。いずれにしても光の3原色に則って、可視光域を分色して取り込んでいる。単純にいってしまえば、フィルムが積層することでその役目を果たしているのと同様に、製版用の分色フィルムのように、RGBを分色して取り込み、後にRGB各色をそれぞれ割り当ててフルカラーを再現するのがデジタルカメラである。ついついセンサーを積層できないのかと思ってしまうのだが、それはできないらしい。
以下に順を追って各タイプを説明する

●マトリックス型

エリアCCD の素子の1個1個にRGBのマトリックスフィルターを横並びに配列したタイプ。正確にはR、G1、G2、BとG領域を2つ持つものが多いようだ。ただしこれらの配列やそれぞれの分光領域は各メーカーのマル秘事項だ（概ねわかってしまうが）。コンシューマー向けからプロ用まで採用している機種は多いものの、それぞれのカラーの素子が横並びに配列されているため（スーラの点描画を思い出してほしい）、今ひとつ細かい描写に欠け、広告写真にはあまり向かない。ただし、シングルショットで既存のカメラのように撮影できるため、あまり高画質を要求しないが速報性が要求されるような仕事（報道など）に使われる。また、モデル撮影用の機種でも採用機種は非常に多い。しかし、モデルが着物などを着ていると再現力に欠けたりするためにデジタルカメラの使えない部分として揶揄されることも多い。

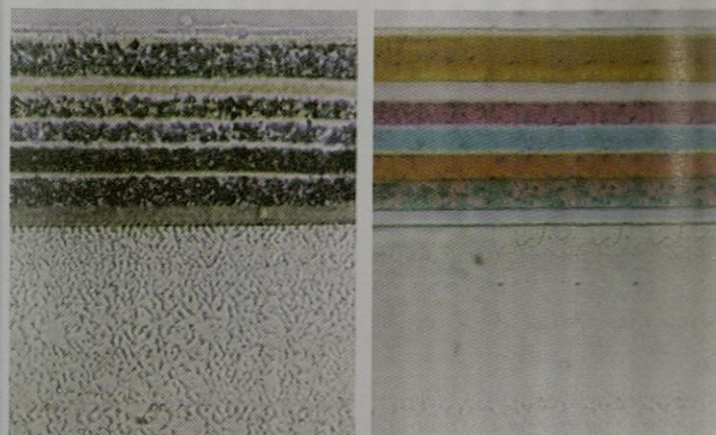
●色分解フィルター型

実はこのタイプは業務用の（特にコマーシャルフォト）デジタルカメラのなかでは標準ともいえる「リーフDCB2」の先駆的ヒットによって非常に有名になったが、純然たる3ショットタイプとしては「メガビジョンT2」と並んで2機種ほどしか存在しない（10月現在で日本未発売のものは除く）。素子そのものはただのモノクロで、レンズ前にフィルターをRGBと入れ替えて3回撮影することでフルカラーを再現している。そのため、高画質な画像が得られる反面、露光中に動くものに関しては色ズレをおこすため撮影できないという大きな欠点がある。これもデジタルカメラが使えないとして揶揄される要因でもある。また、亜流として4回撮影するマルチショットタイプのデジタルカメラも存在する（「カーニバル2020」など）。これは、シングルショットとマルチショットを切り替えできるタイプで、シングルショットで用いたマトリックスフィルターをなんと1素子ずつ動かすという離れワザで4回撮影する。1粒で2度おいしいデジタルカメラでもあるし、先進的機能もいくつか搭載しているのでこれから導入される方にはおすすめしたい1台だ。

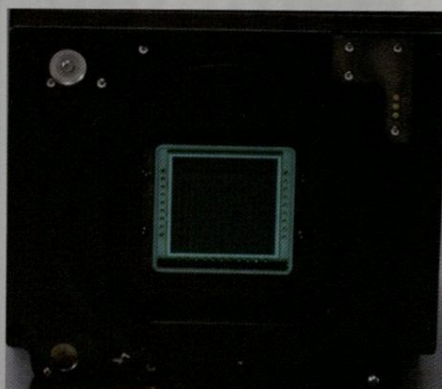
●3CCD型

これはビデオなどでも採用されているタイプで、プリズム分光してRGB 各色に対して1素子ずつ割り当てるというとてもぜいたくなデジタルカメラだ。そのため、安価な素子を用いて画像が小さい、大きい素子なら本体が高価になる、いずれにしても感度が非常に低くなる、などの欠点がある。また、なぜかカメラの形状が監視カメラのような形になってしまっているものが多いせいか、これは筆者もよくわからないのだが、そのために売れ行きが悪いらしい。実は現存する機種は価格も安めに設定されていて悪くはないはずだが、きわめてカメラ的でない取り回しから話題にすらのぼらないことが多い。ただこのタイプで新しい素子を用いて作った国産メーカー（某O社）デジタルカメラのプロトをテストしたが、画質的にはとても実用レベルなので、1日も早いデビューが待たれるところだ。今後、CCDにとって変わるような安価な素子が大きい画素数で出回るようになれば主流になる可能性は大きい。ただし、（光学的な問題で）アオリ撮影ができないというコマーシャルカメラマンにとっては泣けてくるような悲しい欠点を持っている。

●ラインセンサー型

このタイプは実はずいぶん古くからある3ショットと並び称されるデジタルカメラの基本的なタイプでもある。デジタルカメラをよく知らない諸氏には、フラットベッドのスキャナーをデジカメにした、と説明すればわかりやすいだろうか？　このタイプは安くできるうえ、大容量のデジタルデータが得られるため、実はとても重宝する。ただし、スキャン中に動くものは撮影できない。この機種も「デジカメはデジタルスキャナーだ」（？）、または「立体スキャナーだ」と揶揄されるもとになった経緯がある。ストロボ光にも対応できないので、やはり一長一短がある。

生フィルム

現像処理後

これがフィルム断面の構造。基本的にはポジもネガもあまり変わらず、思っているよりもはるかに厚く積層されている。実は、銀塩とCCDで決定的に異なるのは分光感度だ（出所：『写真化学』朝倉書店）

これがエリアCCDの受光部。ブルーっぽい色をしているのは分光感度の調整用にブルーフィルターを装着しているため。もともと、銀塩も本来の感度は青色域にしか感度を持たないため、化学的に分光増感して可視光域全域をカバーするように細工されている

続・デジタルフォトグラフィー工房

第十一回　プロフェッショナルデジタルカメラを知る

［矢部國俊］KUNITOSHI Yabe

**プロフェッショナルデジタルカメラとはどういったものか？
「実際に仕事に使えるのか」「使ってみたけど今一つだった」というような疑問に応えるべく、
スタンダードな業務用デジタルカメラを用いて解説する。**

今回はお題にあわせて完全に撮り下ろした。極力明暗の差が激しい被写体を作ろうと思って組み立てたので、ちょっと味気なかったかもしれない。
ところで、デジタルカメラって本当に使えるの？　という質問をよく受けるが、紛れもなく使えるアイテムである。ただし、既存のフィルムに対する考えかたやデジタルアレルギーはとりあえずゴミ箱にでもほうってほしい。ただの道具なんだから、そんなに難しいことはないのだ。ただし、DTPも含めて手法の方言が大きくてちょっと戸惑うことがあるというのも、未成熟な業界ならではか。
先日名古屋でデジタルカメラ学習塾の第１回目が開催され講師として早川氏らと参加したが、東京よりも"熱い"印象を受けた。何年もしないうちに「こんなことを書いてたんだ」というようなことになるのかもしれない。
また「デジタルカメラだから撮影代が安くなる」というのは迷信で、カメラマンとしては手間暇が増えて設備投資も格段に増えて製版領域まで踏み込むために、仕事量が増えることを考えるとデジタル化なんておもしろい以外にメリットは少ない（とはいっても表現域は無限に広がったわけだから否定はしきれないけど）。そのうえ買いたたかれては弱り目にたたり目というもの。コストダウンになるのはデザインから印刷までをトータルで見たとき、納期の短縮と工数の短縮により（たとえばスキャン行程がなくなった分のコストダウンと工程短縮）行われるものなのだ。「感材を使ってないから安くなるだろう」というなかれ、感材よりもリース代のほうがはるかに高いのだ

今回は素材がないので、代わりに違うバージョンを作ってみた。うるさくなったので、結局こちらは次席とした

今まで長らく連載をさせていただいていて、自分の本業である業務用のデジタルカメラについてふれたことがなかったのでデジタルカメラについて詳述する。

本誌でもたびたび発信しているが、早川廣行氏を塾長に業務用デジタルカメラの第一人者で構成するデジタルカメラ学習塾もはやくも発足して1年を越えた。この回では参加者の皆様と会場費＋雑費を頭割りするだけの参加費用で（概ね千円から二千円）、毎月一回第一土曜日に勉強会を行っている。参加希望者は事務局のスタジオエビス・金田さん（ebis@red.an.egg.or.jp／TEL03-3444-5522）に問い合わせてほしい。希望するお題目や質問事項などは随時受け付けていて塾のなかで反映させていくが、主催側は全員手弁当で行っているボランティアなので（つまり100%ノーギャラ）がんばってやってはいるのだが自在にいかない部分はお許し願いたい。

また、その早川氏が『DG(Digital Graphy) No.4』（玄光社）で先日私がふれたPhotoshopでのCMS（カラーマネージメントシステム）について詳述しているのでこちらも参考にされたい。

デジタルカメラを導入してはいるもののその使いかたや活用法がわからずにほこりをかぶらせているケースが多く、それらが業界の健全なる育成の妨げになっているわけで、またこれらとは別に、業界自体の未熟さによって業界のきちんとした地位が築かれていないなどの問題があって、そのような活動を日々続けている次第である。

そこで今回は、ひと通りのデジタルカメラの技術的な部分を公開し、デジタルカメラに対する先入観を変えていただきたいと思うのと、今行き詰まっている方々の一助になれば、ということで、いつもとは異なる展開で話を進める。

STEP 3

アプリケーションの基本的概念と狭いダイナミックレンジのカバー方法

ステップ2が能書きだらけになってしまったので図版中心でさらりと抜ける。

今回紹介する「DCB2」はリーフ社が開発したデジタルカメラで先ほど紹介したように業界標準となっている機種で、現在はサイテックス社に買収され「サイテックス・リーフ・DCB2」という名前になっている。特に多くのドライバーソフトはこのデジタルカメラのものを参考に開発されているケースが多いので、例としては最適だろう。決して自分が使っているデジタルカメラだから、というわけではない。

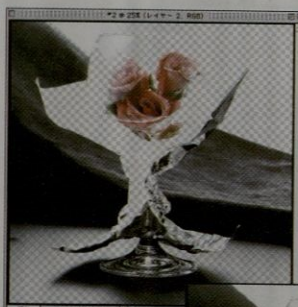
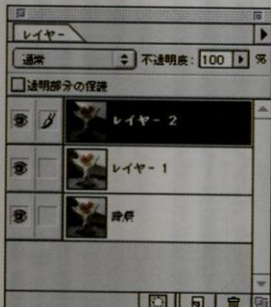
❶これがDCB2のアプリケーションを開いた状態。「これ何のソフト？」とよく聞かれるが、リーフのデジタルカメラ以外は動かせられないドライバーアプリケーションだ。指マークのボタンがシャッター。その右隣がホワイトバランス調整用のボタンだ。映っている絵柄のようにグレーチャートをライティングが決定した時点で挿入して撮影し、ホワイトバランスを調節する。これはデジタルカメラを扱ううえでは必須の作業だ

❷これがよく話題にでるトーンカーブ。入力・出力が一目でわかる。ギザギザと山のようになっているのが入力の状態、縦軸はピクセル数を示す。横軸は基点(0)からの明るさの現象を示す。この部分がどうやって入力されたかによって、使えるデータかそうでないかがわかる。赤い線は出力の特性カーブで、得られたデータをどうやって8ビットに出力するかを決定する

❸筆者の場合、出力のトーンカーブは基本として10個ほど作ってあり、常にこれらのうちのどれかを使う。無論、仕事によってはカスタムして保存し、その仕事は一貫してそれらを用いることもある。重要なのは、得られたデータを見ていちいちトーンカーブをいじらないことだ。すなわちこれはフィルムの特性のようなもので、被写体によってフィルムの特性が変わってしまったら後で大変なことになってしまうからだ。そこで、あらかじめテストして印刷物に対して良好な結果が得られたものをとっておいて、後はライティングで調節する。フィルムで撮影する場合も同じようにやっているはずだ

❹これがDCBの場合重要になるデジタルカメラの基本セッティング部分。これらを撮影の状態にあわせて変更したり、自分の使いやすいようにセッティングする。ほかのアプリケーションでは環境設定と呼ばれるものだ

❺これが過剰露光をしたときに起こる光線引き(スミア)。フィルムなら白く抜きたい部分には強い露光を与えるのが当たり前だが、電荷をバケツリレー方式で読み出すCCDでは、読み出しの方向にある関係ない場所に電荷が残ってこのような結果になる。そのために次のような手法で逃げる

❻左からアンダーと適正とオーバー露光のカット。この時、絞りを変えてブランケット撮影をしてはいけない。絞りが変わるとそれだけ被写界深度が変わり後で重ね合わせられなくなるので、必ずストロボのジェネレーターで明るさを変えること。そういった微調整ではコメットのストロボが今のところ一番相性がいい。いろんなメーカーで試したが、さすが、という感じである。そして、アンダーのカットからハイライト部分を、オーバーのカットからダーク部分を適正のカットに重ね合わせる

❼このように3つのカットをshiftキーを押しながらドラッグ&ドロップするとセンターに配置される。3カット撮る間にカメラやセットをまったく動かさないようにすると後工程が非常に楽になる

❽図のようにレイヤーマスクで必要なところだけを取りだす

❾するとこのように完成する。この間おおむね10分くらい。なれると全然気にならない時間で作成できる。応用編として、LEDを点灯した状態で撮ったり、モニターなどを表示した状態での撮影が可能になる。実際に日常的にそういったご要望にお応えして撮影している。要は、創意工夫が大切で、カメラに文句を付けるのはおかどちがいだ、と自分では思っている。だって、フィルムでも同じように創意工夫して撮影しているからだ。単にデジタルになったからといって工夫することを放棄していいのか？　ということだ

最後に一言……

ニューヨークにビスコムというデジタルカメラの展示会を見に行ってくる。今回紹介したものはすでにいろいろな文献で紹介されている初歩的なものばかりだ。ついにデジタルカメラも第2世代機に突入し、今度は新開発のフィリップスのCCDを軸にしていろいろなメーカーが新機軸のデジタルカメラを発表しているようなので、非常に楽しみにしている。次号で、なにかおもしろいものを紹介できれば、と思っている。

特に、今後はCCDだけでなくC-MOSやCMDなど、異なる特徴を持つ素子を用いたデジタルカメラが期待できるので、来年以降はますます目が離せなくなるだろう。デジタルカメラがもっと安価になってから導入しようと考えておられる諸兄は早めに動き始めることをおすすめする。口を開けて待っていても未来は開けないのだから……。

STEP 2

CCDの特性

CCDの特性は銀塩フィルムと比べてどうかというと、実はこれはひとことでは言い表しにくい。フィルムの特性を表すひとつの指標としてD（最大濃度）という評価方法があるが、これは、試験片のフィルムに透過光を当てたとき、その透過光の光量を100としていったい何%くらいまでのステップを再現できるか、を常用対数で表現したもので、一般的なポジフィルムではD＝3〜3・7くらい（つまり、10の3〜3・7乗）の光量差を再現できる。3乗ということは1000倍（分の一）だから、実に1000〜10000倍くらいの明るさの差をダイナミックレンジとして取り込むことができる。ちなみに人間の目は、明順応と暗順応をあわせれば個人差もあろうが、5〜7くらい（正確な数字ではないが）は余裕を持って拾えるがダイナミックレンジがシフトするので単純には比較できない。

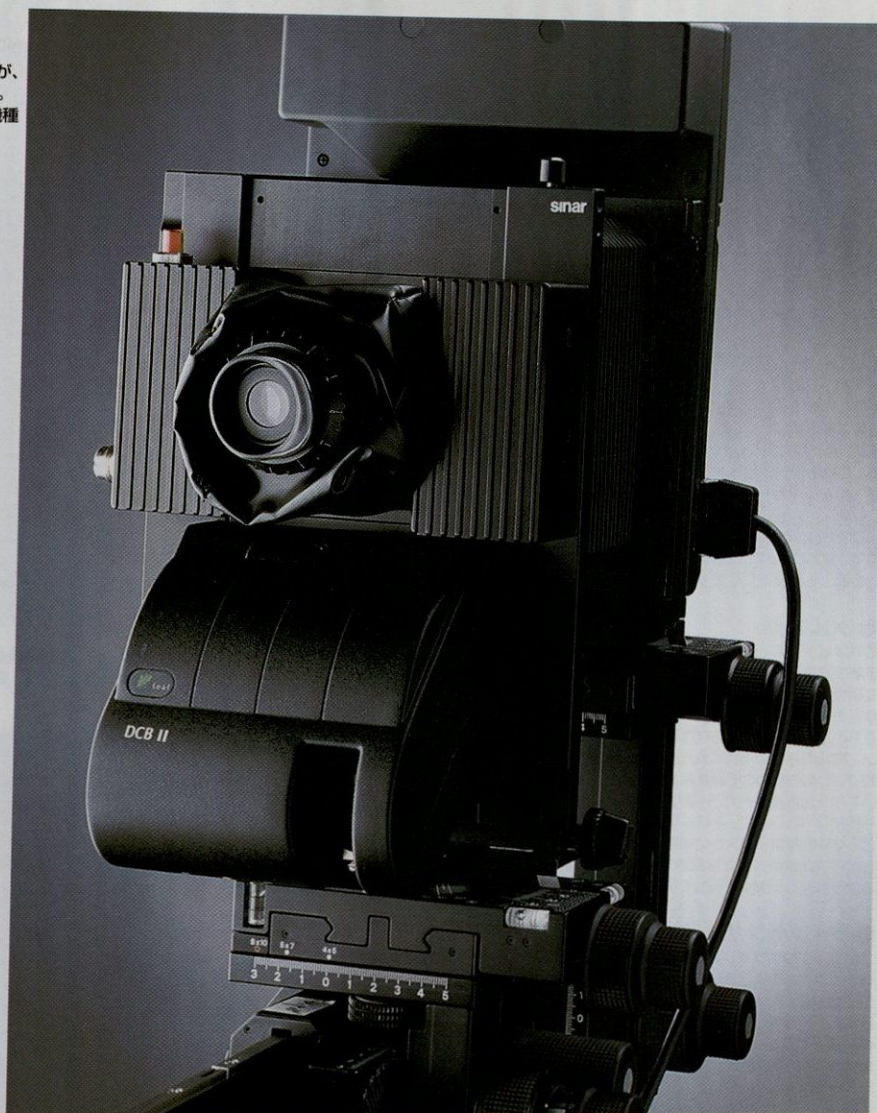
一方、CCDは機種によって異なるが2〜2・5くらいしか持っていない。つまり、強い光を食らってしまうとその部分はまったく再現できないのだ。よって激しい明暗差があるような場合、撮影できないことになってしまう。これは物理的な特性によるものだからいかんともしがたいが、早川氏が解説している手法で（筆者もよく用いるが示し合わせたわけではない）自然にそういった工夫に行き着くということだろう）カバーすることができる。正確にいうなら、かなり広いダイナミックレンジを持っているのだが実用の範囲が狭い、ということになる。静止画で使うために制約が多いというのもマイナス要因である。

このためによくデジタルカメラでは、まわした光でやわらかく撮影するしかない、といわれるが、それは1回の撮影での話で、実際はその限りではない。

また取り込みビット数についてだが、CCDで得られたアナログ入力をどのくらいの階調数で量子化するかということを性能諸元としてあげているにすぎない。普段から使用している感覚でいうと12ビット前後あれば十分な気がするが、結局は8ビットになってしまう（だからといって8ビットでいいわけではない）。このビットも2の何乗かということだから、12ビットなら2の12乗で4096階調で取り込んでいることになる。ただし、CCD自体のダイナミックレンジがそんなに広くないし最終的には1色あたり256階調になってしまうのだから、判断の難しいところである。

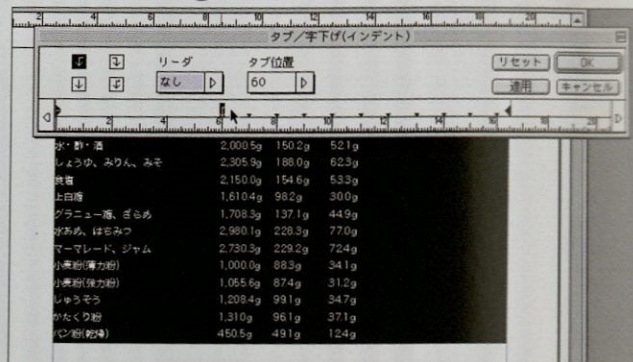
この部分は、ステップ3でまとめて基本的なデジタルカメラのアプリケーションの使いかたと狭いダイナミックレンジのカバーの方法を解説する。

DCB2全景

これがDCB2の全景だ。4×5インチの後枠にはまっているので大きく見えるが、本体自体は1kgくらいの大きさだ。これにケーブルをつないでMacに接続する。筆者は普段4×5を使っているのでゴテゴテしたように見えるが、決められた機種のブローニーカメラに取り付けることもできる

なぜ業務用デジカメは高価なのか？

余談だがCCDを作るもとになる「シリコンウエハー」は結構高価なものだ。そこから大きい面積の素子を取るとこれまた高価になるうえに、原料から採取できる量が少ないため、元来すごく高価になりやすい傾向がある。また、素子の大型化に関しても輸出制限などが厳しいため民生用として使えるのはごく一部に限られてしまう。

このためほかの電気製品、特に同じ素性を持つメモリーなどに比べて、なかなか安くはならない。もし、電気製品でそのうち値段がすごく下がるだろうからそのときに……なんて考えている方がいらっしゃるなら、残念ながらその可能性は限りなく低いといっておこう。なぜなら、大型の素子は軍事目的に使えるためにその規制が厳しいのだ（衛星やミサイルに搭載されている「アレ」です）。

今現在“使える”素子が軍需的に陳腐化して民生用になっても、それは民生用でも陳腐化を意味するからだ。

Tabはアスキーの標準キャラクタ

そもそもTabって何だろう。どうもtabulateあるいはtabulatedの略らしい。tabuleteとは「作表する」という意味だから、Tabは大昔から作表用の便利ツールであったわけだ。ユーザーが自由に位置を定義できるTabが、どれくらい前からあったかは知らないが、1960年代に触れたことがある手動タイプライターにはすでに搭載されていた。フリーTabと呼ばれるこの機構は、きっとタイプライティングの可能性と効率を飛躍的に向上させる大発明だったに違いない。どのように動作するかというと、Tabキーを押すごとに用紙をはさみこんだロールが「すーっ」と左に動いて、あらかじめ設定したTab位置でピタリと止まるのである。

[Adobe PageMaker]

⓫PageMaker6.5JのTab設定画面

それが、あまりにも便利なので、Tabキャラクタは最大でも256文字しか扱えない1バイトのASCIIキャラクタに、なんのためらいもなく採用されている。タイプライター文化が長い欧米では、文書の電子化にあたってTabがない環境なんてものはASCIIの規格を制定する時点でまったく考えられなくなっていたというわけだ。

このおかげで、Tabは今日の電子環境で、アプリケーションやプラットフォームを超えて相互利用できる。ありがたいことである。

QX4.0はTabの制限をついにクリア

さて、最も原始的なTabは、ユーザー定義すらできなく、いわばスペースバーを4回打つ代わりにTabキー1回で済ませようという固定的な機能しかなかったようだ。現在では、Tabは揃える位置もいろいろ、Tabで整形した部分をどのような文字で埋め込むかということまで指定できて至れりつくせりである。

そしてこのたびバージョンアップしたQuarkXPress4.0Jは、作表ユーザーの目の上のタンコブだった「1行あたりのTab数は最大20まで」という仕様を解消し、作表の自由度を大いに高めている。また、タブを設定する画面が、作業上関連性の高い「段落書式」とともに「段落設定」として集約され使いやすくなった。そして、Illustratorを起動しなくともベジェツールが使えるので、後述するIllustratorの工程のように自由度が高い作表ができる。

QX3.3JのTabテクニック

QuarkXPress3.3Jの場合は、スタイルシート機能を積極的に使って、できるかぎり手数を削減していくのがコツといえる。スタイルシートさえ定義してあれば、❷のようにTabを含んだソーステキストを読み込ませておいて、選択範囲にスタイルを適用するだけでこの通り(❸)。あっという間に表の体裁になってしまう。惜しいのは、Tabの位置を定義するGUIのウィンドウが「何を考えているのか!」というくらいに狭いという点だが、数値Boxにテンキーを使ってばんばん仕事をしていくのがQuarkXPressの基本なので、ま、よしとしよう。

Tabの具体的な指定方法については、GUIウィンドウが広げられる次項のIllustratorで説明させていただくとして、QuarkXPressの場合、指定したキャラクタを基準に揃える特定キャラクタタブの機能(❹)があるから、●で縦方向を揃えていく❺のようなレイアウトも簡単に対応できる。

IllustratorのTabと作表

Illustratorの場合は、ページレイアウトではなくて表を一種の「部品」として作るわけである。自由度が高い反面、しっかりと管理しないと表の仕様がまちまちになるので、この点は留意したい。書体、ポイント数、行間、表の左右のサイズ、使用色などを一定の方針のもとで制作しないと見苦しくなる。

さて、Illustratorの場合は、まず画面上にテキストデータを貼り込み、真っ先に書体とポイント数と行間を決める(❻)。次に、タブウィンドウを開いて、揃えたい位置で矢印状態のカーソルをクリックするだけだ。❼は、3番目のカラムである「大さじ1杯」の列を揃え終えたところだ。ただしこちらはQXと違ってGUI優先なので、テンキー指定ができない。しかもmm単位の場合、ポイントを丸めた小数点以下3桁もある中途半端な数字となってしまうのが歯がゆい。

指定が終われば、行を長方形で囲んでバックカラーをつけるもよし、罫線を引くのもよし。コツは、❽のように、高さ(=つまり行送り)をポイントで指定すること。こうすれば正確に指定できる。「Command+D」を使った連続複写で一気にバックを完成させる(❾)。

また、Illustratorの場合は、「カンマ」と「特定キャラクタ」ではタブ揃えできないが、❿のように「デシマル」「右揃え」「センター揃え」の機能は持っている。

完成した表は、EPSF型式で保存して、ページレイアウトソフトに貼り込むことになる。

PageMakerではこんな感じだ

次に、PageMakerのTab画面をご覧いただこう。⓫のように、機能としてはほぼIllustratorと同等だが、Tab位置を数値入力できる点が違う。PageMakerは基本的にQuarkXPressのようにオブジェクトを絶対的な座標で管理しようという思想がないので、「タブ/字下げ(インデント)」ウィンドウが、適用しようとしているテキストとずれて表示されることが多い。これを修正しながら作業するのは、ちょっとツライ。

Tabを使ってクリーンレイアウト

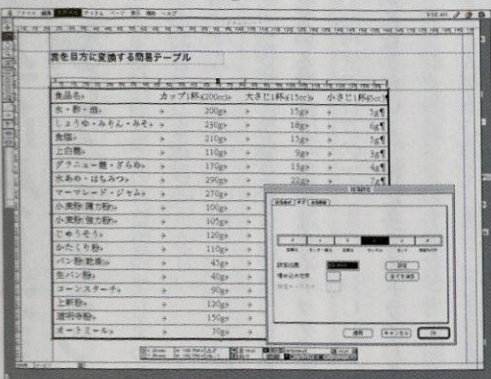
わけあって他人が作ったデータを修正することがあるが、なかでも「とほほ度」が高いのが、Tabを使わずに「見た目で整形」してあるデータなのである。どうか皆様、これからは、Tabを使い倒してクリーンなレイアウトを心がけて欲しい。

ライトハウス［井上 明］*AKILA Inouye*
<akilax@L-H.co.jp>

グラフィックデザイナー。日本語フォントと組版に関するメーリングリストの管理人。メーリングリストの購読は、<http://www.L-H.co.jp/>まで。

no.6

すいすいはかどるGUI作表術
―レイアウト実践編―

先月号の「データの準備編」で作成した作表ソースを使って、実際にレイアウトをしてみる。せっかく作ったデータを最大限に活かすポイントは、タブの使いかたにある。

［QuarkXPress］

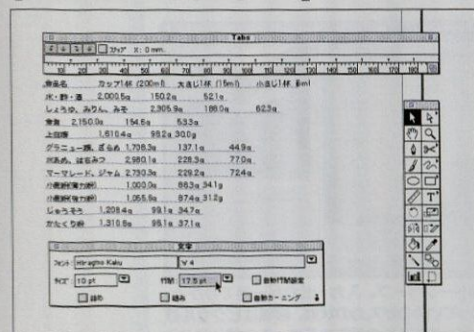
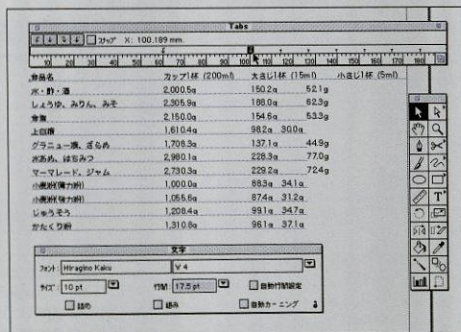
❶QuarkXPress4.0JのTab設定画面

❷Tabを含んだソーステキストを取り込む

❸選択範囲に表組のスタイルを適用

❹スタイルシートの編集で、タブの設定を行う

❺配置で特定キャラクタを選択して、●を入力すると、●の位置で揃えてくれる

［Adobe Illustrator］

❻テキストデータを貼り込んだら、まず最初に書体とポイント数と行間を決める

❼タブウィンドウで位置を設定する。矢印のカーソルをクリックするだけ

❽表にするときは行送りをポイントで設定する

❾行を長方形で囲んでバックカラーをつける

❿表中のテキストを「右揃え」で揃える

恐るべき「ルーキー」の登場だ。今までに多くの「ルーキー」たちに会ってきたが、今回取り上げる平井麻水さんほどインパクトのある人物は初めてだ。とりあえずは、彼女の発信している「nicemix」というWebをチェックしていただくのがよいと思う(www.nicemix.com)。

まず驚かされるのは、その思い切ったデザインだ。私が初めて彼女のWebをチェックしたときはトップページは右ページのスタイルだった。全面がブルーで中央にモンドリアンのような小さな色とりどりの四角形が動いているというもの。色の使い方や「間」の取り方など、かなりのモノだと思う。凡百のWebデザインを吹き飛ばすインパクトとセンス、さらに的確なテクニックを合わせ持っているのがおわかりいただけると思う。

さらに、このトップページを含めたインターフェイスデザインが、頻繁に更新されている。しかもそのデザインのテイストが、がらりと変わっているのがすごい。ほとんどのトップページのバックナンバーはギャラリーでチェックできるようになっている。これも必見である。

rooookie league vol.15
nicemix
asami hirai
www.nicemix.com

一体このWebを作っているのはどんな人物なのか。年齢は？ キャリアは？　と想像をたくましくし、取材に向かった。

平井さんは髪の毛を赤く染めていて、一見するとファッション関係の専門学生のような雰囲気である。まだ21歳の彼女は現在広告関係の制作会社に勤務しているが、驚くことに一年半前にMac(Performa 5270)を購入するまではコンピュータはおろか、デザインにさえ一切関係のない生活を送っていたという。彼女の父親がプログラマーだそうで、コンピュータに対してはコンプレックスがあったらしい。Macに触ってみて「なんだ、こんなに簡単だったのか」とのめり込み、「お金もかからない」のでホームページを作りはじめたと笑う。彼女が制作しているホームページはJAVAもふんだんに使われており、そんなに簡単なものではないと思うが(少なくとも、私にはまねできそうもない……)。

「ホームページは簡単に制作できて、誰にでも間口が開かれているのが気に入っている。ホームページを通じて知り合って、友人が増えたことが一番の財産だし、続けていく原動力になっている。」

Webでは動画も音声も扱えるのが楽しく、平面だけの仕事は少し物足りなくなってきたらしい。nicemixに彼女の撮影した写真のコーナーもあるが、これからきちんと写真に取り組みたいとも語る。

影響を受けた人もいないし、目標としている人もいない。肩に力も入っていないし、気負いもない。何かのためでなく、純粋に自分の楽しみのためにホームページを作る。しかも、ものすごい勢いで日々成長し続けているのを目の当たりにすると、「まぶしい」と感じさせる才能を持つ人物であると、素直に認めざるをえない。

●11月1日現在のトップページデザイン。フレームを多用した独特のデザインが新鮮だ。いつまでこのデザインが続くかは、誰もわからない。コンテンツもかなりの分量があり、とてもここですべてを紹介できない。ぜひアクセスして確認していただきたい

●これは2種類あるメニューページの小さいサイズのデザイン

●様々なデザインテイストが味わえる。左は動画作品。右はlinkページ

●左は彼女自身の撮影した写真ページへのメニュー。右は万年カレンダー

●バックナンバーのいくつかをピックアップしてみた。右に行くほど初期の作品である。かなり早い時期からJAVAなどを使って「動くデザイン」に取り組んでいるのがわかる。デザインもコンピュータも始めて1年ちょっとの間に、これだけクオリティの高いものを作り出すというのは、大げさかもしれないが、奇跡的だ。今後どんな進歩を遂げるかと想像すると、空恐ろしい。

N

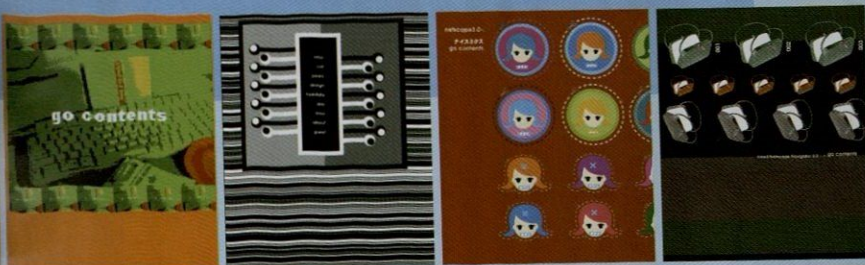
www.nicemix.com

ease browse this site by Netscape4.0highter.

●3カ月ほど前のトップページ。このデザインが一番長く使われていた。JAVAスクリプトで真ん中の色とりどりの四角形が左右に動く。色の取り合わせも彼女ならではの素晴らしいセンスがうかがわれる

News

Portfolio

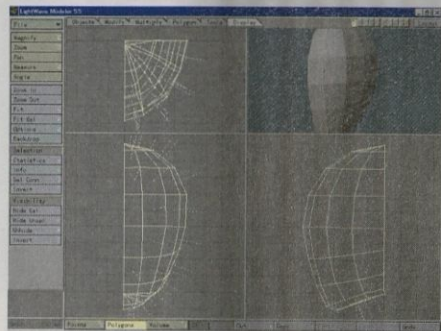
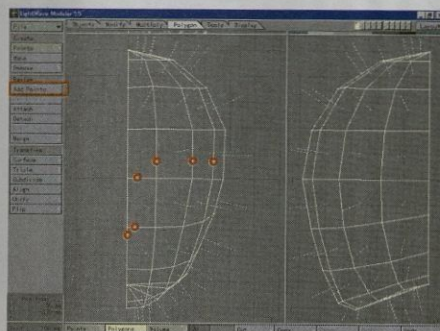
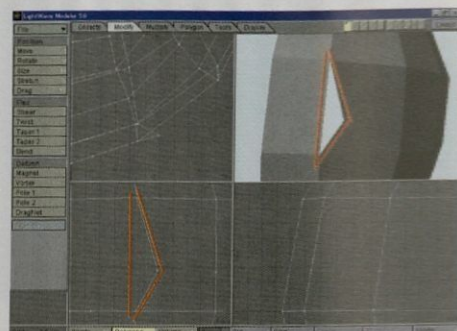
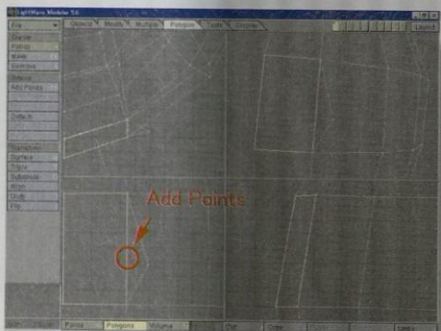
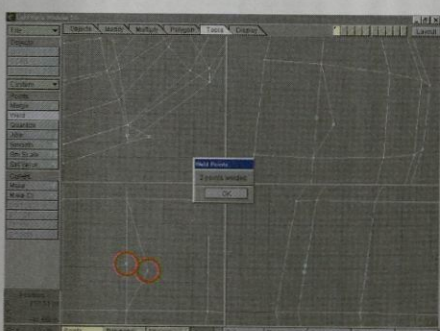
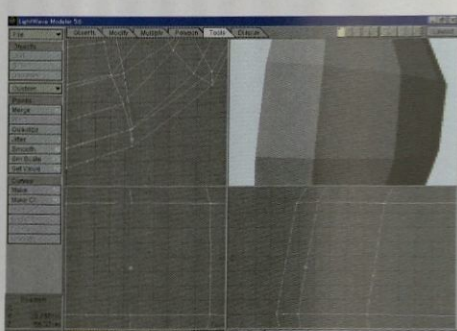
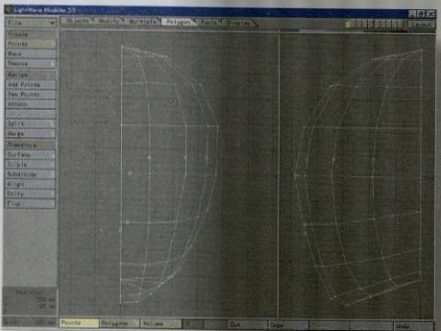
ミニ

go contents

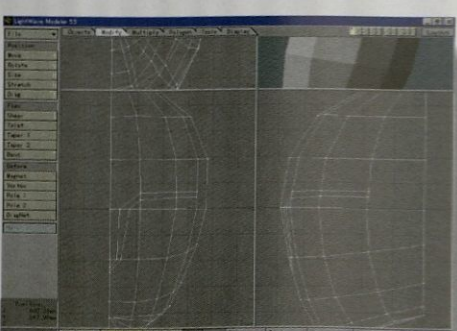
おっす。今月からページが増えるぜ。原稿料も増える。ナイス！　しかも密度はそのまま。ボリュームアップだ。先月の詫びだ。そのかわり来月からはもう少し密度は下がるよ。

何度も言うようだが笹原式ではメタナーブスは使わない。そのかわりポリゴンの性質を理解しておく必要がある。僕もライトウエーブ3Dを触り始めた頃は、ポリゴンの性質を理解できてなくて、今思えばずいぶんと無駄なことをしたなと思う。『デザインプレックス』98年8月号のこの連載で解説しているので目を通しておくといいぞ。

ポリゴンのことも大事だが、顔をモデリングするときの最も重要な要素がデッサン力だ。実はそれを補ってくれるアイテムがある。『人体探査航』というCD-ROMだ。このCD-ROMは人体をXZ面、XY面、YZ面とあらゆる場所で切った画像が見られる。これはとても勉強になるので買うといいな。9800円だが、つまらないプラグインを買うよりは役に立つ。神田の三省堂に売ってたよ。

ところで、モデリングに便利なプラグインがある。その名も「プレーンベルトセレクター」。フリーウェアだ。つまりタダ。このプラグインはディ・ストームのホームページ(http://www.dstorm.co.jp)で手に入る。プレーンベルトセレクターが真価を発揮するのはメカもののモデリングをするときなのだが、顔を作るときにもなかなか便利だと思う。といっても、僕はあんまり使わないけどね。とりあえず自分で役に立つかどうかを試してみてくれ。

Phase 1●大まかに目鼻を作る

❶ それでは目鼻を作ろう。Mirrorした部分を削除して、前面(いわゆる顔)だけを選んで「Hide Unsel(ected)」しよう。

❷ それではPolygonメニューの「Add Points」を使うぞ！　Add Pointsの使い方は98年8月号の当連載を参照すること。まずはFace面で図の場所にポイントを打ってくれ！　ポリゴンを選択していないとAdd Pointsできねえからな。

❸ Add Pointsしたポイントをドラッグすると隙間ができる場合がたまにある。原因は片側のポリゴンにしかポイントが打たれていないからである。たいていの場合は単なる選択のしそこないによって起こる。

❹ そんな時はポイントの足りないほうのポリゴンだけを選びAdd Pointsする。

❺ そして、図の2つのポイントを選択し、ToolsのWeldを押す。「2 Points Weld」のメッセージが出るのでOKすればいい。

❻ 2つのポイントが結合される。これで隙間はなくなった。ちなみに最後に選択したポイントに集まるように結合される。

❼ 次にPoints選択モードで新しく追加したポイントを選ぶ。

❽ そのまま、同じくPolygonメニューのSplitをする。Split し終わったら、Pointsの選択を解除するのを忘れないように。

❾ それでは同じようにもう1ラインをAdd PointsしてSplitする。しつこいようだが、Pointの選択の解除を忘れないようにな。Add Pointsが失敗するからだ。

LightWave 3Dでいこう!

[笹原和也]
KAZUYA Sasahara
<sasa@mb.toei-anim.co.jp>

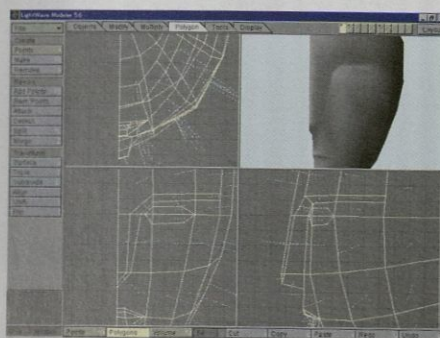
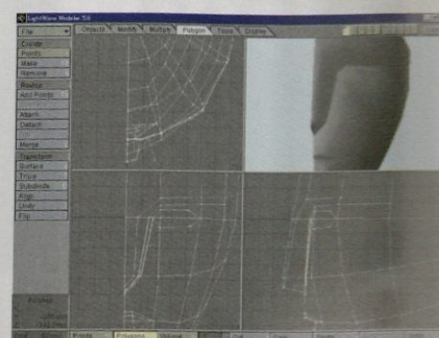
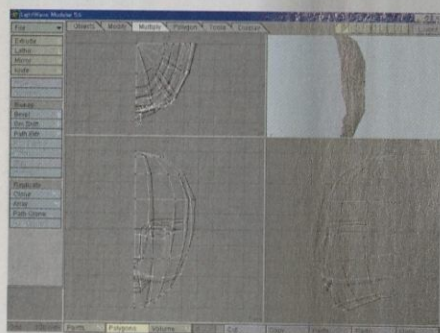
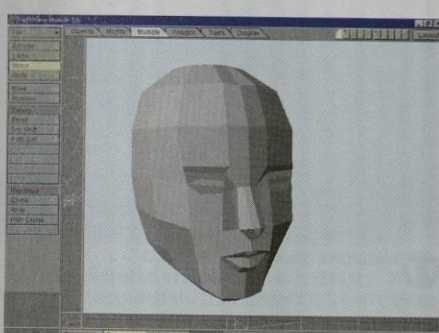
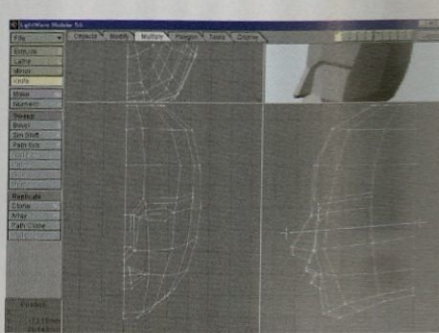
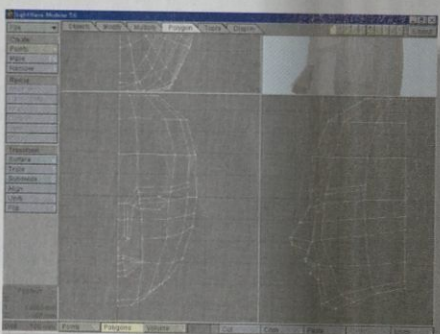
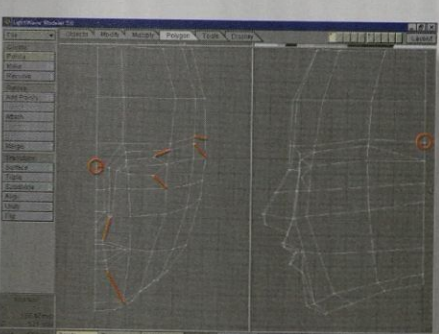
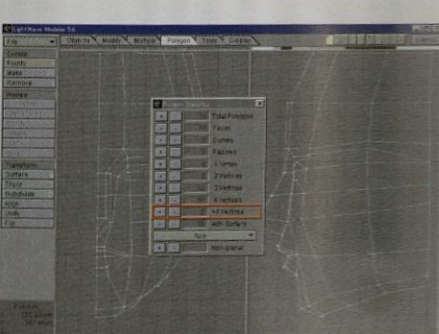
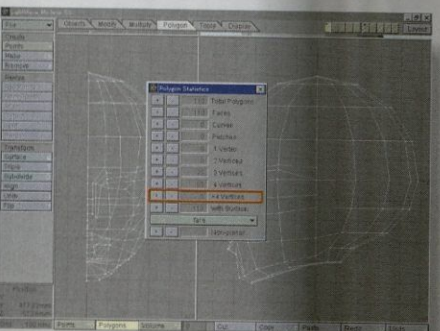
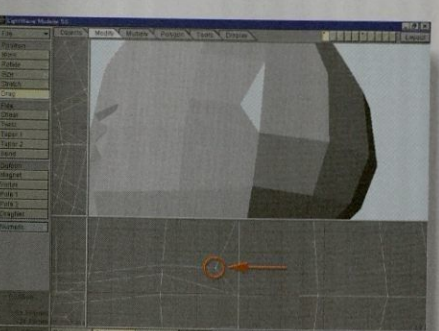
13

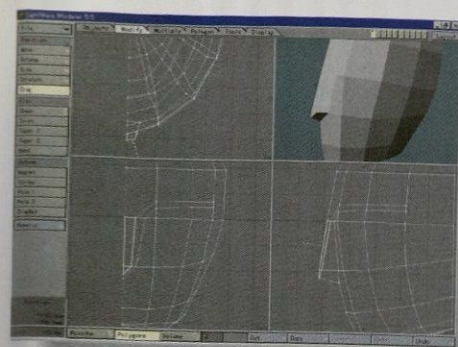
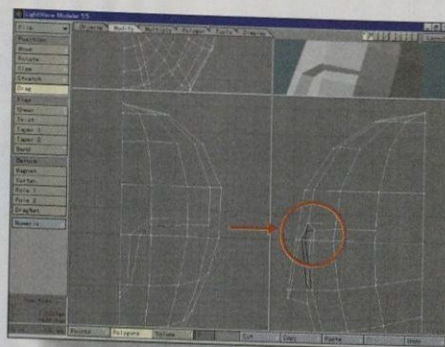
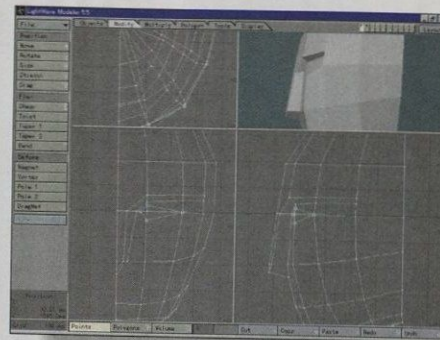
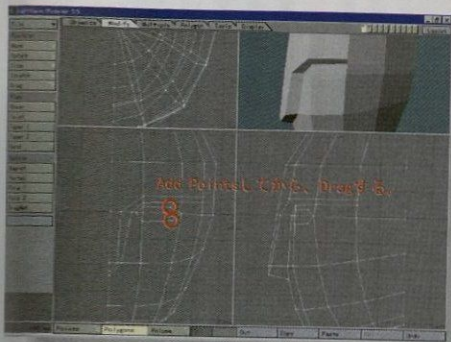
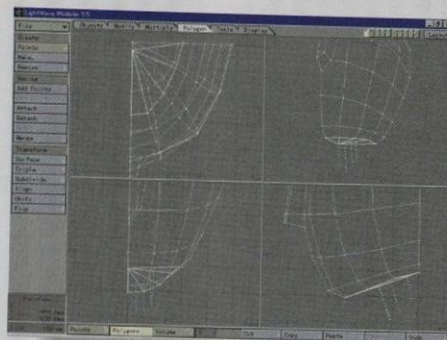
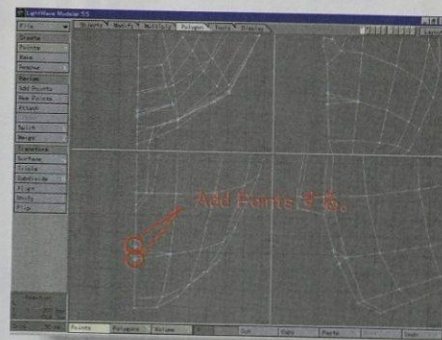
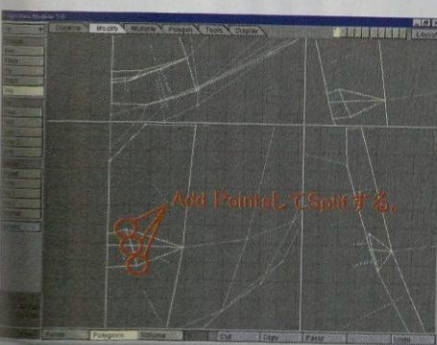
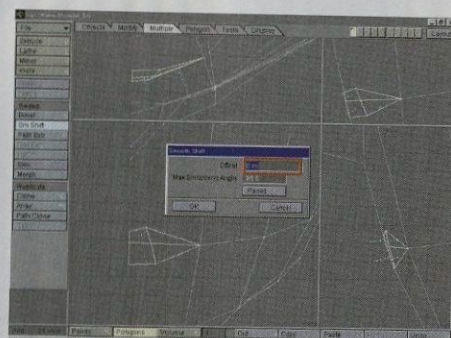
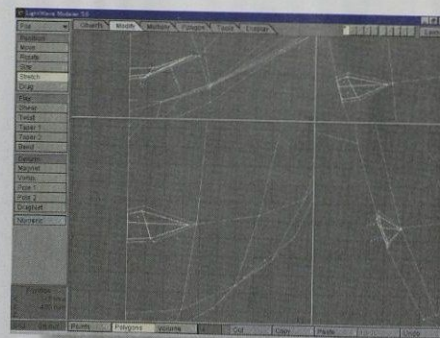
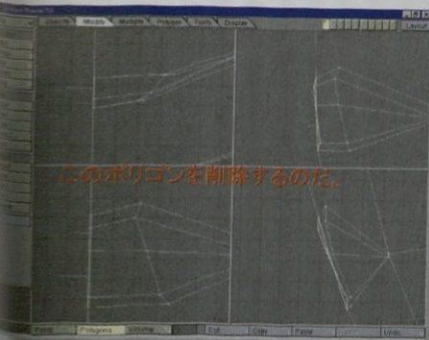
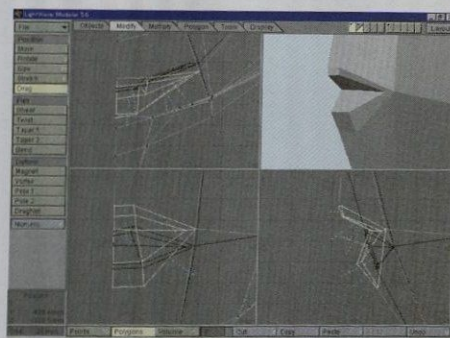
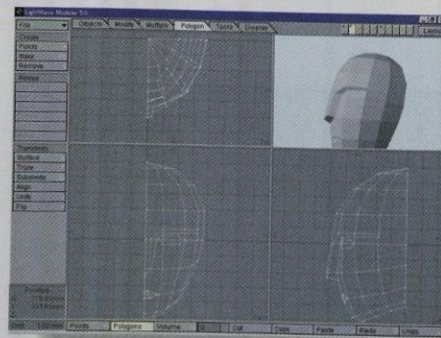
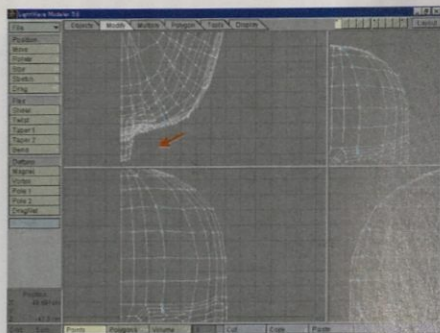
Making Face'98 その2

読者の熱い要望に応え 今月より増ページ!

テクスチャーマップ：高橋史佳

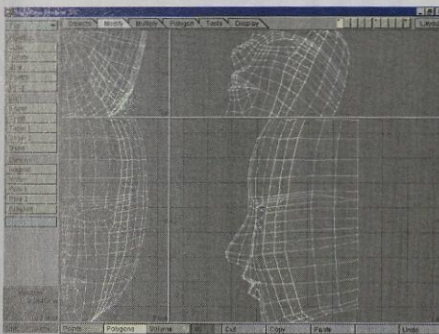
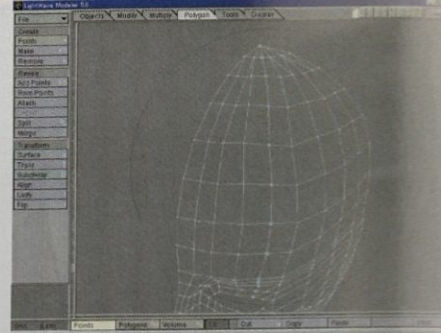
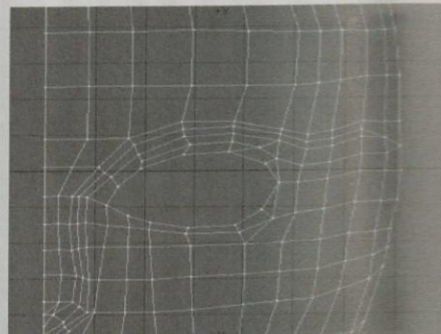
Phase 2●大まかな整形

1 顔のサーフェイスをSmoothにしよう。

2 Smoothにするとヌルッとした形になってしまうだろう。エッジを立てたいところはポリゴンの密度を高くしてあげなければならない。

3 鼻のキワのポリゴンをAdd PointsとSplitして細いポリゴンを作ってやる。そうすると形がカチッと出るのだ。

4 それでは形を修正してやろう。これは諸君の造形力に期待するしかないな。

5 形を修正する際は、このように逐一Mirrorして見ることが肝要だ。半分だけでやっているとカタチがおかしくなりやすい。

6 それでは少し細分化していこう。Knifeを図のように使う。Subdivideするのはもうちょっと待とう。

7 Knife実行後。

8 図のように2カ所Add Pointsして、7カ所Splitする。

9 ポリゴン選択モードにてキーボード「w」キーを押し、Polygon Statisticsパネルを開く。4 Verticesの左の数を見てみよう。四角以上の多角形ポリゴンの数だ。このレイヤーには四角以上の多角形ポリゴンが存在しない。

10 Unhideして頭全体が見えるようにしよう。4 Verticesの左の「+」をクリックすると、四角以上の多角形ポリゴンが選択される。これで多角形ポリゴンがどこにあるか確認できるわけだ。もしこれで多角形ポリゴンがあるようであれば、Splitして四角にしてやろう。

11 このモデルの場合、多角形ポリゴンが存在しないけれども、そのかわり隙間が生じている。先にやったようにWeldで隙間を埋めよう。

12 つながったもの。これで多角形ポリゴンができたのでSplitしてやろう。全部のポリゴンを四角形または三角形にする。なるべく三角形は避けよう。

10 鼻の部分のポリゴンを選択してSideでドラッグする。

11 目頭の辺りを引っ込ませる。

12 図のように眼に当たる部分をAdd Points＆Splitする。

13 さらにSplitしたラインに対してAdd Pointsし、ドラッグして位置を整える。

14 口を作る。図のように選択した部分が見えていると邪魔なので「−」キーでHide Sel (cted)で隠そう。削除じゃないよ。

15 図のようにAdd Pointsした後、Splitする。

16 さらにAdd Points、Splitし、唇っぽい形になるようにドラッグしよう。

17 唇の部分だけを選んで、Smooth ShiftのOffsetを0mにして「OK」を押す。何も変わってないようにみえるが、実は選んだポリゴンと選んでないポリゴンとの間にポリゴンが生まれているのだ。そのまま次へ！

18 そのままStretchする。そうすると隠れていたポリゴンが現れるぞ！

19 Smooth Shiftした際に、顔の断面に余計なポリゴンが生まれるので削除する。

20 ドラッグして、適当に形を調整する。

21 これで基本の形ができた。これを細分化しながら形を調整していくのだ。

7 そしてこの一列を真ん中に寄せてやろう。できるならば、Top面で動かしてほんの少し前に出してみるといいな。ポリゴン整理前。

8 ポイントを動かして開いたところにAdd Pointsでポイントを打ってやろう。このような画面にする際は「Shift+a」を押してやるといいな。そうすると選択された部分が画面の中心にくるからだ。その後、拡大してやれば簡単だ。

9 もちろん、この後にSplitする。

10 図のように選択された部分も顔の中心よりに移動する。

11 移動したことによって空いた部分を分割する。PlaneBeltSelectorがあると便利だ。新しいPlaneBeltSelectorはポリゴンの隙間ができないので便利だぞ!

12 眼の部分をもっと大きく広げよう。この輪が眼窩になるつもりで。

13 そして、ポリゴンの整理をしよう。

14 ドラッグして、ポリゴンの縦の並びが横から見た時に眼窩に向かってカーブを描くようにしよう。一列づつ選択してやると形を把握しやすい。来月につづく。

小松庵風流記

『デザインプレックス』を読んでいるだけの人は僕のことをキャラクター作る人とかライトウェーブを教える人とか思っているかもしれないが、僕の仕事はそれだけじゃないんだぜ。コンピューターグラフィックスアニメーションのディレクターやプロデューサーもやっているのだ。有限会社笹原組って会社もあるんだ。親の金を借りて作ったんだけどな。

シロウトの人には、ディレクターとかプロデューサーって言われても何をする人なのかよくわからない人も多いだろう。だから説明してあげる。

まずはディレクターの仕事について解説しよう。

ディレクターとは自分では何もしないで人が作ってきたものに対してあれやこれや文句をつけたり選んだり、人のアイデアを選ぶだけで自分のアイデアであるかのように振る舞ったりする偉そうな仕事なのだ。つまり、現場の人間が上げてきたモノが正しいか正しくないのか判断するのが主な仕事だ。

ただし、あれこれ文句を言うだけじゃ人はついて来てくれないので、自分の技を見せつける必要があったりもするが、それはディレクターとしてはアマチュアなやり方だ。プロのディレクターは金と気合で人を動かすのだ。

そんな人間としてダメな仕事だが、現場で実際にモノを作る人間の身に立ってみると、自分のやっていることが正しいのか正しくないのか判断してくれる人がいないと結構不安だったりするのでディレクターは必要な仕事だと思うこともある。だが、自分の判断とディレクターの判断が違い過ぎていると腹が立つことも多い。

次はプロデューサーについて説明しよう。

プロデューサーと一言でいっても業種によってその内容は随分と違う。小室哲哉もプロデューサーと名乗っているが、CG業界のプロデューサーと比べると随分とクリエイティブな仕事をしているだろう。よく知らないけど。

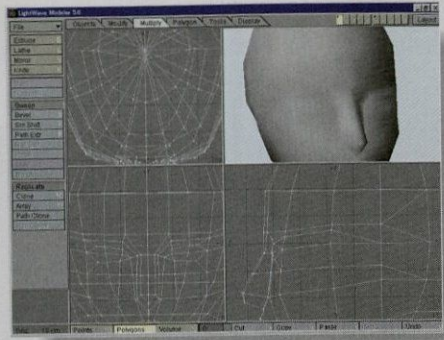
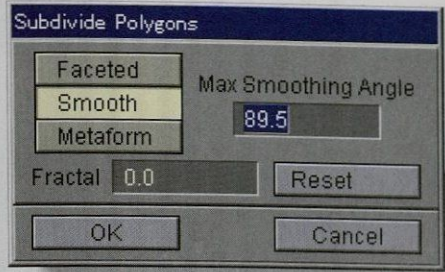
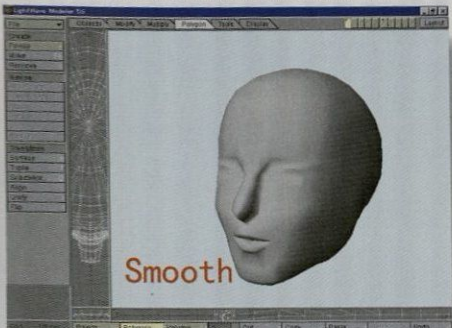
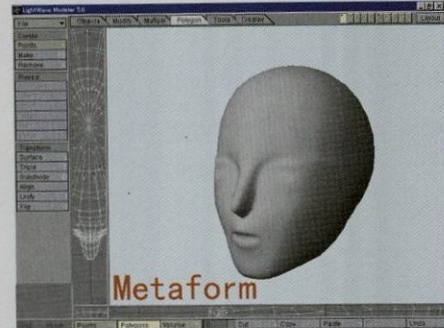
CG業界のプロデューサーの仕事の中で最も重要な仕事は、金額を交渉することと仕事を見つけてくることだ。もしかすると、他の会社では違うのかもしれないけどよ。いかに自分のところで作ったものを高く売るかが重要だ。といっても受注金額が決まってから仕事を始めるんだけどよ。

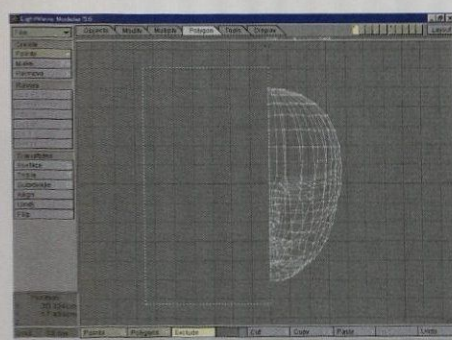
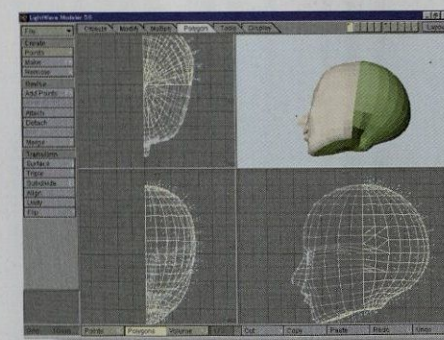
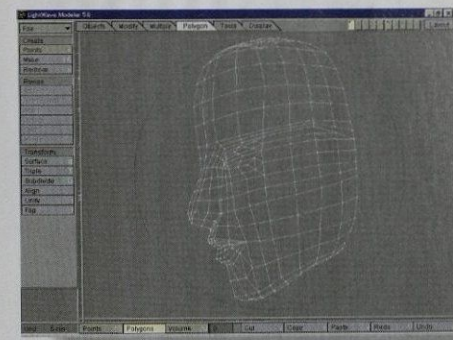
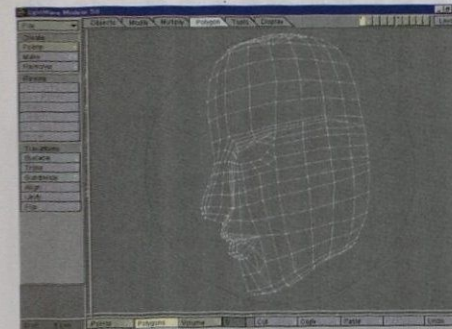
よく話題にのぼるのが、CGムービーの相場の話だが、そんなものは存在しないといった方が正しい。

人気のある会社、実績のある会社のほうが金額が高いのは当たり前だからな。だから駆け出しのペーペーは安い金額で我慢しとけ。仕事があるだけマシだと思え。そんで将来そんな安く使ったヤツに復讐すればいいんだ。とにかく、自分のところのモノを高く売るには、実績と知名度と気合いと腰の低さが大切だ。

プロデューサーの次に重要な仕事は実際に制作してくれる人を集めることと、いかにその人達に金を与えずに済ませるか、ということである。だから、プロデューサーは口がうまければいくらでも儲かる仕事だ。ケッケッケッ。だからプロデューサーにはろくな人間がいない。イヒヒ。プロデューサーのことを完全に信用するのは、資本主義の原則から外れているので止めた方がいい。なんちって自分の首を絞めるようなことばっかり言ってどうすんの!

とは言っても、満足いくギャラをクリエイターに提供できないプロデューサーはクリエイターに相手にされないからな。そのへんのバランスを見るのが実は一番たいへんなのかもしれない。

⑬ 断面のポイントをX軸に「0」に揃えよう。断面のポイントを選び、ToolsのSet Valueを使う。デフォルトのまま(Axis：X、Value：0m)OKを押せばよい。断面を揃えないとMirrorしたとき、顔の真ん中に隙間ができちゃうぞ。Set Valueし終わったらポイント選択を解除する(当たり前だネ！)。

⑭ MirrorしてMerge Points(ToolsのMerge)する。

⑮ Subdivideする。Smoothを選んだほうがいいだろう。Metaformは凹凸のないヌメッとした形になってしまうからだ。でも、それがイイという人はMetaformを選びやがれ。

⑯ SmoothでSubdivideしたもの。

⑰ MetaformでSubdivideしたもの。

Phase 3●ポリゴンの整理

❶ そんでは、また半分を選択して削除しよう。Excludeモードでよりギリギリに枠線を置きたい時はGrid Snapをnoneにするといい。「MirrorしてMerge Pointsしてから、また半分を削除するなんて面倒くさいじゃないか！」と思う人もいるかもしれないが、Merge Pointsするのと、しないのとでは、Subdivideの結果が違うのだ。

❷ そろそろ。いわゆる「顔」の部分と「その他の頭」の部分のサーフェイス名を変えたほうが作業しやすいだろう。そうすれば「w」キーで呼び出されるPolygon Statisticsパネルで一発で選択できるし、そのままHideもできる。

❸ 顔だけにしてポリゴンの整理を始めよう。眼の部分を合わせて一枚のポリゴンにし、なるべく三角ポリゴンが四角ポリゴンになるようにMerge PolygonおよびSplitしよう。図はポリゴン整理前。

❹ ポリゴン整理後。

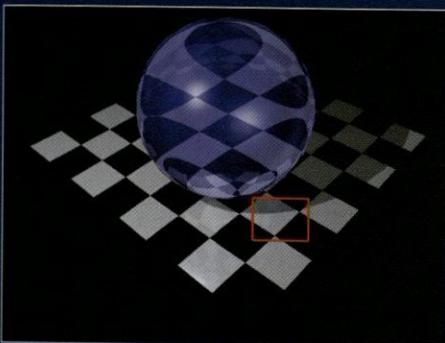
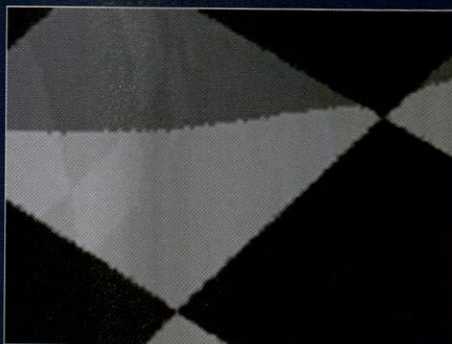
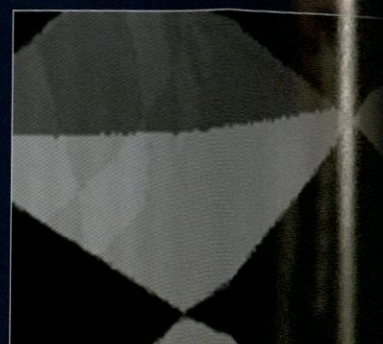
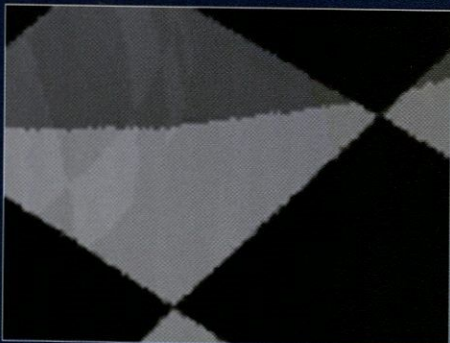
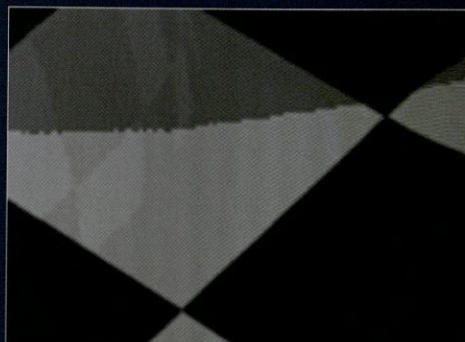
❺ 鼻の際の部分のポリゴンをMergeし、いらないポイントを削除して整理する。図はポリゴン整理前。

❻ ポリゴン整理後。

●Edge Anti Aliasing

「Low Quality, Medium Quality, High Quality」は、レンダリングされる各ピクセルについて「Low, Medium, High」でそれぞれ「2, 8, 32」のポイントで分析し、エッジのアンチエイリアシングの処理を行います。当然レンダリング時間は「Low, Medium, High」の順で長くなっていきます。

「Highest Quality」は、「Max Shading Samples」と共に動作します。この設定では、イメージを2パスで計算し、ピクセル内やピクセル周囲のハイライトなどの、High Qualityの1パスの処理では見落とされる、カラー・コントラストをピックアップします。実際の処理として、最初のパスはHigh Qualityの計算を行い、2回目のパスは最初のパスからさらにカラー・コントラストをピックアップします。カラー・コントラストが高い領域（例えば、ハイライトを含む領域）では、より多くのシェーディング・サンプル（最大は「Max Shading Samples」で設定）がピックアップされます。

小難しい話になってきたので、ここで、実際にそれぞれの設定でレンダリングしたものを見てみましょう。サンプル・データは先月使ったものと同じです（以下、「Edge Anti Aliasing ＝ EAA」「Shading Samples ＝ SS」「Max Shading Samples ＝ MSS」で表記します）。ちなみに「Low Quality, Medium Quality, High Quality」では、ほとんど変化が見られません。それは、「Shading Samples」が同じだからです。

先月使ったサンプルの拡大図（赤い枠の部分）を使います

「EAA=Low Quality/SS=1/MSS=8」ピクセルごとに2ポイントが分析されています。エッジのジャギーが目立ちます

「EAA=Medium Quality/SS=1/MSS=8」ピクセルごとに8ポイントが分析されています。エッジのジャギーがまだ目立ちます

「EAA=High Quality/SS=1/MSS=8」ピクセルごとに32ポイントが分析されています。エッジのジャギーがまだまだ目立ちます。ここまでは、あまり著しい変化がみられません

「EAA=Highest Quality/SS=1/MSS=8」ここで一気にジャギーが目立たなくなりました

●Shading Samples

ピクセルをシェーディングする回数を設定します。この回数を増やすと、エッジのアンチエイリアシングの質が向上します。しかし、この回数分、シェーディングの計算が行われるし、多くのリソースを使用しますので、必要以上に大きくしないようにしましょう。また、この回数は「Edge Anti Aliasing」によって制限があります。「Low Quality, Medium Quality, High Quality」は、それぞれ「2, 8, 32」回が最大で、それ以上に設定してもそれぞれの最大値で処理します。

「EAA=Low Quality/SS=2/MSS=8」Low Qualityながら、なんとか耐えられるエッジになります

「EAA=Medium Quality/SS=2/MSS=8」Medium QualityでSSをLow Qualityの最大数に設定したもの。結果は「EAA=Low Quality/SS=2/MSS=8」と非常に近いです

「EAA=Medium Quality/SS=8/MSS=8」Medium QualityのSSを制限いっぱいの8まで上げたもの。こうすると「EAA=Highest Quality/SS=1/MSS=8」よりもきれいにできています。特にレイトレースで生成される影や反射して写るエッジを比べると、こちらの方が断然、アンチエイリアシングがきれいにかかっています。ただし、レンダリング時間が長いです

Maya使いへの道

[インターグラフTDZ-2000で始めるAlias|wavefront Maya]

Vol.7 Mayaレンダラーのアンチエイリアシング

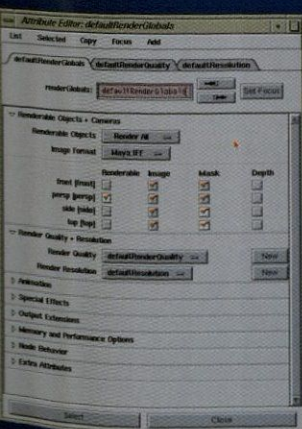
文[おだぷ] ODAPU 〈odapu@digitiminimi.com〉
CG[大塚直子] NAOKO Otsuka 〈t94073no@sfc.keio.ac.jp〉

前回に続き、今回もMayaのレンダリングについてのお話です。レンダー作業に入ってしまうと、あとはコンピュータががんばるだけですが、レンダリングの設定ひとつで、コンピュータに無駄な作業をやらせてレンダリング時間だけが膨らんでしまったり、やらせようと思っていた作業を言いつけておく(設定する)のを忘れて半日かけてレンダリングしたものを無駄にしてしまったりと、何かとお騒がせな事態を招きます。今回は特に、画質とレンダリング時間に直接関係してくる「アンチエイリアシング」に焦点を当ててみました。

時代劇でのヅラって、男でも女でも、何ていうか、生え際がエラく気になるんですよねー。額は狭すぎるし、モミアゲはやたらと濃いし。昔の人はそうだったっつーことですかね? その謎が解けるまで結婚式で文金高島田は結えません。(大塚直子)

●レンダ・グローバル

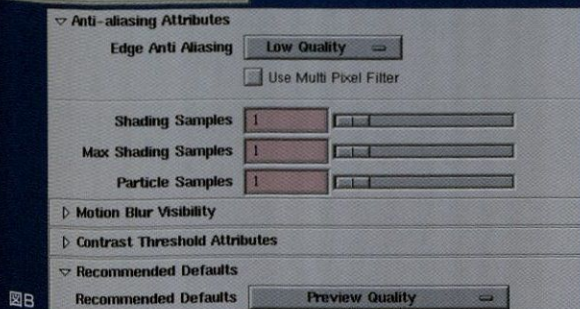
図A

図B

「レンダ・グローバル」(図A)というのは聞き慣れない言葉かもしれませんが、PowerAnimatorなどを使ったことがある人は、もうおなじみの言葉ですね(でも中身で扱うアトリビュートが全然違うので注意)。これは、レンダーに関する設定全般を行うダイアログです(Renderingメニュー・モードで、メイン・メニューのRender→Render Globals...)。そのなかにdefaultRenderGlobals、defaultRenderQuality、defaultResolutionの3つのタブがあります。これらのタブはすべて「default」という文字が頭についていることからもわかるように、新たなタブを作成し、ユーザーの設定を保存できます。

・defaultRenderGlobals
主にレンダリングで生成される出力ファイルのフォーマット、種類、ファイル名、拡張子、レンダラーのパフォーマンスを設定します。

・defaultRenderQuality
主に出力イメージの画質を左右するアンチエイリアシング、モーションブラー、レイトレーシングの設定をします。

・defaultRenderResolution
主に出力イメージの解像度を設定します。

今回扱うのは「defaultRenderQuality」タブの「Anti-aliasing Attributes」(図B)セクションです。

大塚 直子●東京生まれ、22歳。慶応義塾大学SFC卒業。在学中にPowerAnimator(PA)を覚え、ゼミとバイトをPAとともに過ごし、卒業後もいきなりフリーというやくざな道に。パパママごめんなさい。ごついマネージャー付き。現在Mayaを習得中。

おだぶ(織田 裕睦)●東京生まれ、27歳。実家は漢方薬局。好きな食べ物：カレー。乙女座。

よもMayaばなし 拡大版

「Mayaマスタークラス」開催

「Bingo」制作者が自らレクチャー

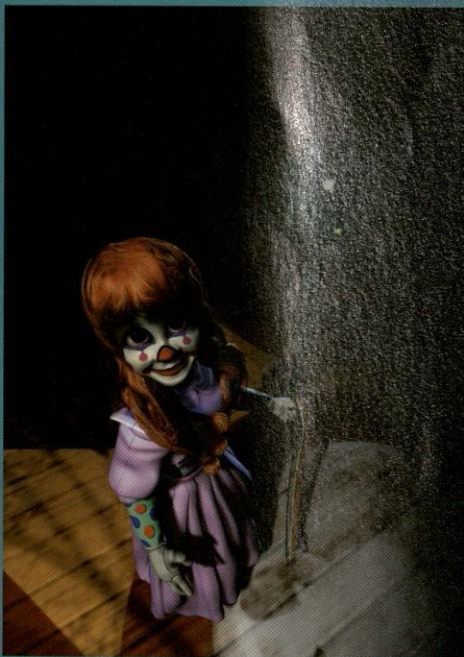
去る10月27日、28日の2日間、東京・目白の「フォーシーズンズホテル椿山荘」の「アンフィシアター」で「Mayaマスタークラス」が開催されました。有料コースということもあり、参加できなかった人たちのために、ここではその雰囲気をちょっとだけお伝えしようと思います。

両日とも内容は同じで、「Maya & BINGO クラス」が午後1時～午後3時30分、「Mayaレンダリング・テクニック」が午後4時～午後6時という形で行われましたが、限られた時間で多くのことを伝えなければならなかったため、時間が延長されました。僕は2日目に行きましたが、終わったのはなんと午後8時近くでした。特に後半の「レンダリング・テクニック」は中身が濃く、睡眠をおとりになっていた方もちらほら……。こういった本格的なクラスがもっとあるといいんだけどなぁ。

話が前後しますが、前半は「BINGO」の制作者、クリス・ランドレス自らがその制作の過程や具体的な手法についてレクチャーしてくれました。しきりに、「ダイナミック・アトリビュート」ということを強調していました。Mayaの大きな特徴の一つである「ダイナミック・アトリビュート」については、追々、この連載で紹介していく予定ですのでお楽しみに。

Maya1.5の情報をGET!

このマスタークラスの終わりに、Maya1.5の具体的な新機能を紹介してくれました。なかには、「なぜ今まで無かったんだ!?」という声が聞こえてきそうなものもありますが、個人的には、テクスチャー・ワープ、被写界深度レンダリング、アナイソトロピック・サーフェス・マテリアル、カメラ・プロジェクション、テレビ用セイフティ・ゾーン、ダブル・サイド・シェーディングなどの機能が嬉しいかな。その新機能の一部を簡単に紹介しておきます。

Maya1.5も楽しみですが、布を簡単に、しかもリアルに表現することができる新しいモジュール「Maya Cloth」も待ち遠しいですっ!

「BINGO」に登場する女の子のキャラクター。髪の毛などのディテールのリアルさに驚かされる

「Mayaマスタークラス」会場の模様。熱心なユーザーでにぎわった

「BINGO」の作者、クリス・ランドレスとおだぶと大塚直子。時間を延長してキッチリみんなにレクチャーしてくれたうえに、クラスが終わった後にも質問を受けつけてくれた

■Maya1.5の新機能(一部)

●スイッチ・ノード
スイッチ・ノードを使用すると、シェーディング・ネットワークを複数のオブジェクトで共有し、ネットワーク自体を複製することなく、オブジェクト固有の情報を変更することができます。

●インターレース・ユーティリティ
レンダリングされたeven/oddフィールドを一つのフレームにマージし、Composerで使用できるようにします。

●マット・オパシティ(マスク登録値更新アトリビュート)
Matte Opacityはレンダリング・イメージのマスク・チャンネルの可視性を制御できるようにします。PAユーザーではmatte transparencyに、Exploreユーザーではblack holeシェーダにあたります。

●テクスチャー・ワープ(コード・レングス・マッピング)
テクスチャ・ワープはUVの情報ではなく、形状の情報に基づいて、等間隔にテクスチャをマッピングします。この機能によって、アイソパラムの密度の違いでテクスチャーが不均等になってしまうことが避けられます。

●被写界深度レンダリング
待ってました!　現実のカメラ・レンズ特性をシミュレートするため、焦点長(Focal Length)・焦点長比率(F Stop)などの効果を実現できます。

●アナイソトロピック・サーフェス・マテリアル(異方性反射マテリアル)
Phongマテリアルに加え、アナイソトロピック・サーフェス・シェーダを使用して、表面の細密な凹凸感を表現することにより、ヘアライン仕上げのアルミ・CDの表面等の材質感が作り出せます。ライトに照明されたこれらのサーフェスの光沢(ハイライト)が、指定された設定により、Phongのように固定されず、サーフェス上を移動します。これは、世界に先駆けて光学的特性を正確に(1.5ミクロンまでの凹凸に対応)シミュレーションすることに成功し、商品化するものということです。光線の波長を色分解する効果を生み出せますので、回折効果特有の、微妙なハイライトを使用した髪の毛などにも利用できます。「Bingo」の登場人物の一人、女の子のリアルな髪はこの効果を使用しています。

●カメラ・プロジェクション
カメラの視点方向から投影できるノードで、モデルに手書きのテクスチャを簡易マッピングしたり、写真のイメージを正確な透視点投影およびレイトレーシング時のReflection Mapとして使用できるため、パースペクティブ・マッチングなどに応用できます。

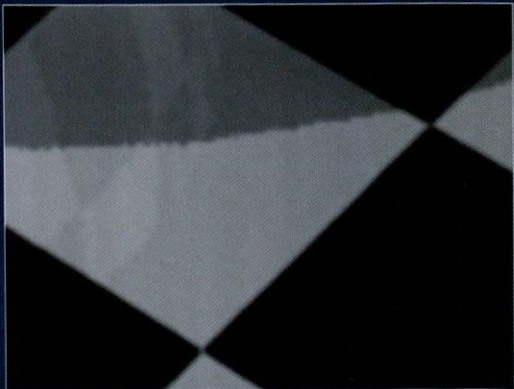
●テレビ用セイフティ・ゾーン
テレビの「受像保証範囲」であるセーフティ・ゾーンをパースペクティブ・モードのカメラで表示できます。セーフティ・ゾーンはタイトル、アクション(動作)のほか、フィールド・チャートもついています。

●ダブル・サイド・シェーディング(両面シェーディング)
ひとつの面の裏と表に異なるシェーダを割り当てられるようになりました。

●極細ジオメトリー
アニメーションのフリッカー(ちらつき)の原因のひとつである、極細の形状データに対して、1/5ピクセル以下の精度で対応し、レンダリング時のちらつきを防ぎます。

●マルチ・ピクセル・フィルター
マルチ・ピクセル・フィルターはレンダリング画像内のオブジェクトにフィルタをかけてソフトに仕上げます。Version1.5ではさらにフィルターが自由に設定可能となり、フィルターの種類の選択、またはXY方向の範囲指定(フィルター幅)ができます。

●Use Multi Pixel Filter

「EAA=Highest Quality/SS=1/MSS=8」Multi Pixel Filterを使用していません

「EAA=Highest Quality/SS=1/MSS=8/Multi Pixel Filter」Multi Pixel Filterを併用しています。全体的にソフトなイメージになります

ここで「Edge Anti Aliasing」の下にある「Use Multi Pixel Filter」(MPF)を使ってみましょう。マニュアルには「3×3ピクセル領域から個々のピクセルのカラーを計算します」と書いてあります。続けて「ぼんやりしたソフトなイメージが作成されます」とのこと。

●Max Shading Samples

「Highest Quality」と共に使います。Highest Qualityの2回目のパス(処理)で、ピクセルがシェーディングされる最大回数を設定します。2回目のパスを通すと、1回目のパスで鈍くなったコントラストを鮮やかにしてくれます。これは、特に、エッジの多い複雑なシーンに有効です。値が大きいほどレンダリングの処理時間は長くなりますが、イメージの精度は高くなります。

●Recommended Defaults

「推奨設定」ということですが、「Preview Quality」「Intermediate Quality」「Production Quality」「Motion Blur Production Quality」の4つがあります。それらを表にしてみました。

これらはあくまで推奨です。「Production Quality」の「Shading Samples」が「1」になっていますが、今まで見てきてわかるように、レイトレース処理でできたエッジにはきれいにアンチエイリアスがかかりません。「Intermediate Quality」も「Edge Anti Aliasing」が「Highest」でなくても「Shading Samples」をちょっと上げてやるとそれなりに見えると思います。「Multi Pixel Filter」も、使うと逆にシャープさが損なわれますので、仕上がりのイメージに柔らかさが欲しい際だけ使った方がいいと思います。これは最終的な出力がビデオなのかフィルムなのか、解像度にもよりますので、使用する現場でデフォルトの設定を作っていくしかないと思います。まあ、Mayaのバージョン1.5が登場すれば、この推奨設定も変更されているのではないでしょうか(MELがわかる上級者はこのデフォルトの値を変えることも可能なはずです)。

Recommended Defaults	EAA	MPF	SS	MSS
Preview Quality	Low	off	1	(1)
Intermediate Quality	Highest	off	1	4
Production Quality	Highest	on	1	8
Motion Blur Production Quality	Highest	on	3	8

※( )内は何を指定しても無効

インターグラフよもやま話

インターグラフ最新機種情報

インターグラフの最新機種が登場しました。インテルの最新CPU「Pentium Xeonプロセッサ450MHz」搭載の「TDZ 2000 GX1」がそれです。「もういいかげんにしてよ！」と言いたくなるくらい、新しいCPUが登場し、その度に一喜一憂しますが、やはり速いマシンというのは一度使ってしまうと、離れられなくなってしまうものですね。高速なCPUに乗り換えると、特にレンダリングは目に見えて速くなるので、そのあたりでお悩みで、かつ、お金に余裕がある人は、どんどん新しいCPUに乗り換えましょう。

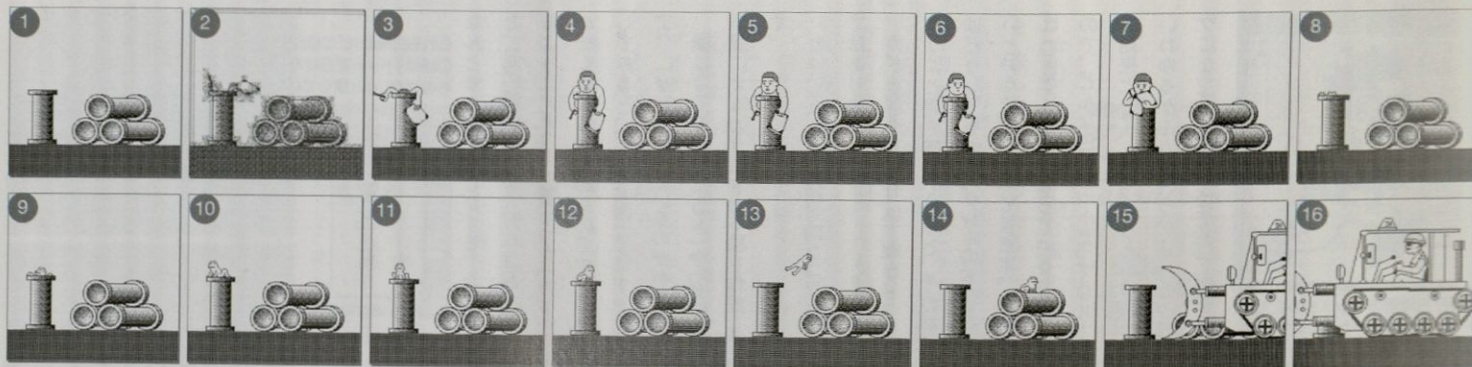
チップセットも最新で、インテルがワークステーション／企業向けサーバ製品用に開発した「Intel 440GX AGPset」を採用。これにインターグラフ独自のアーキテクチャが加わり、システム・バスのボトルネックを解消！　大量のデータを「CPU、メモリ、グラフィックス・ボード」間でやり取りしなければならないMayaのようなハイエンド3DCG制作環境にも余裕を持って対応できるというわけです。この連載でも何度も言っているように、Mayaのようなインタラクティブな制作環境では、リアルタイムの応答性が損なわれるとその魅力は半減するのです。Windows NT版が出たことによって、Mayaは確実に身近なものになりましたが、その使用環境には気を使ってもらいたいのです。

また、この「TDZ 2000 GX1」は、以前に紹介した「Intense3D Wildcatフリーアップグレード」キャンペーン対象の機種ですので、製品購入時にアップグレード申請をしますと、1999年の出荷に合わせて話題の超高性能グラフィックス・ボード「Intense3D Wildcat4100グラフィックス」を手に入れることができます。

■http://www.intergraph.com/jp/ics

●(足早な)アンチエイリアシングのまとめ

「足早な」とつけたのは、まだまだ調べたいことはいっぱいあるし、でも時間も誌面も限られているので、「これが設定のすべてではないのです！」という気持ちからです。アンチエイリアシングに関しては、テクスチャのフィルター処理も重要ですので、機会があれば取り上げます。そして、モーション・ブラーに関しても今回はまったく触れることができず、残念です。

次回は、「Mayaマスター・クラス」でもしきりに使っていた「ダイナミック・アトリビュート」の基本「Set Driven Key」を扱えたらいいな、と思っています。

Classic IIでちまちま作られた白黒ムービー『土管公園』（1993年）

いでしょう（汗）。

このムービーはDirectorのバージョン2で作られたもののはずなんですが、何かのはずみでバージョン3・1・3で保存され直しているのが残念です（注1）。

直後に行なわれたバージョンアップ（?）では、カエルは一匹になり、冬景色もダイナミックなもの（?）になっています。同時に、初めは一体成形だったカエルのボディは分断され、ときどき後ろを振り返るように改造されてもいます。

保存し直してしまったおかげで、このムービーが最初に作られた日は今やはっきりしないのですが、前後のファイルから類推すると、1991年の10月のようです。

制約を逆手にとったらドット絵ができた

これに引き続きいろいろと恥ずかしいムービーはあるのですが、それはさておくとして、1993年1月に次のカエルが現れています。『土管公園』というのがそのムービーです。

ここでは「ランダム」のテクニック（!）が使われています。

土管の中から顔を出す住人。それは山下清をほうふつとさせる少年（何事かをメモっている）だったり、小さなカエルだったりします。そんな平和な公園に、ある日ブルドーザーが……というのがストーリーなわけですが。

このムービーを観て思い出すのは、1992年のクリスマスです。僕はなけなしの金を頭金に長いローンを組んで、Macintosh Classic IIを購入したのでした。メモリを10MBに増設して、37万円だった記憶があります（涙）。その1カ月後にColor Classicが発売されたわけですが、新製品情報にうとすぎるのは、今も昔も変わりません。

それはともかく、当時のDirector（バージョン3・1・3）は、Classic IIでもなんとか動いていました。もちろん色深度は1ビットの白黒、モニタサイズは9インチ相当なので、小さい画面の中で白黒ムービーをずいぶん作ったもんです。

会社の『共有マシン』ではなく、自分の部屋の自分のMacでムービーが作れるのは幸せでした。それだけでなく、今回の本題である《ドット絵》に関しても、このClassic IIは役に立ってくれました。

処女作の『カエル』以降僕が作っていたのは、ブラシツールを使って適当に塗り分けた《輪郭のない》グラフィックを使ったムービーばかりでした。ところが、白黒モニターにはとにかく白と黒しかないわけです。何から何まで点と線で表現しなくてはならないし、中間色が必要だったら、それらしくパターンで塗り分けなくてはいけない。そういう制約があるせいで、仕方なく僕のドット絵は鍛えられていきました。貧しい家庭に生まれ、肉体労働に明け暮れた少年が、自然と強くなった足腰のおかげで、やがて素晴らしいスポーツ選手になるのと同じですな（笑）。

この頃、この高価な鉄ゲタのようなClassic IIで作ったムービーはほかにもたくさんあります。今回ひさしぶりにこれらのムービーを《発掘》したのでよく観察してみましたが、今の僕がドット絵を描くときに無意識にやっている方法が、この時点ですでにできあがっていることに気づきました。

それというのはひとことで言って、『ドットをダブらせない』ということです。

大きなものならともかくとして、僕が作るような面積として小さなムービーでは、1ドットというのは非常に大きな意味を持ちます。ましてそれが、ものの形を決定する《輪郭》である場合はなおさらです。

たとえば、図に示したのは、前回も紹介した『愚か者』のキャストメンバーです。絵が下手と言ってしまえばそれまでですが、

タッチは現在のドット絵とほとんど同じだ。進歩がないということか

白黒時代の『Big Company』とそのキャスト。大会社を訪ねたビジネスマンにエレベータを示す、すれっからしの案内嬢。昇っても昇っても、同じようでいてちょっと違うフロアがくり返される

白黒時代に作成したゲーム『ゴキブリ』。LINGOがわからず、九州にあったテクニカルサポートに長距離電話の日々。初歩的な質問に対していつも丁寧に答えてくれていたのが、実はヒロ鉄夫だった!

Directorムービー作り⍁
高木工務店

[高木敏光] TOSHIMITSU Takagi　　題字 [奥田民生] TAMIO Okuda
<takagi@datacraft.co.jp>

「高木工務店に就職させて！」という読者の熱い声援を受けながら、Directorムービーの制作法を考えていく高木工務店。前回は、高木氏の創作の原点となったたむらしげる氏の作品を解説しながらムービー制作に関するアイデアを考えていったが、今回はタカギズムの極みともいえる「ドット絵」についての話がついに登場。「いよいよなのね！」と首を太くして待っていたのは、そこのあなた？　ロケンローラー奥田民生氏の題字も新バージョンで、さらに強力にお届けしちゃいます！

第3回「ドット絵の奥深さ」

ういーっす、みなさんお元気すか？……と、ちょっとくだけてみたりして。

この連載に関して何通かメールもいただき「こんな話でいいのだろうか？」という不安な気持ちも少し薄らいでいる今日この頃なのです。

最近何か楽しいものを作りましたか？

他人にとって楽しいものを苦しんで作るのがプロならば、自分にとって楽しいものを笑顔で作って、そのうえ他人も楽しい、というのがアマチュアの特権ではないでしょうか。

もし仮にみなさんがデザイナーとして（あるいはDirector使いとして）プロであるとしても、たまにはアマチュアリズムに徹して、作りたいものだけを楽しんで作るのも大事なことだと思います。

今回は、デジタルアニメーションの最も素朴で基本的なカタチ、「ビットマップアニメーション」と「ドット絵」について触れたいと思います。

「ドット絵を制するものは、Directorを制する！」

誰しもが通る恥ずかしい時期

さてそんなわけで前回、前々回に引き続き、またもや恥をさらすことにしましょう。今回のはすごいです。

最初に見ていただきたいのは、『カエル』です。

僕はカエルは苦手なんですが、絵として描くのは好きです。これまで何度もカエルを描いてますが、これはその最初のものです……というより何より、僕がDirectorで最初に作ったムービーがこれです。

野も山も雪に閉ざされる冬なのに、なぜか冬眠もせず元気に跳ねているカエル。僕はそれが描きたかったのです……というのは大ウソで、背景色の変えかたがわからず、真っ白のままだったのを何となく雪景色風にごまかしたというのが真相です。やれやれ。

でもとにかく、どうです？　特にビギナーの方は、勇気が湧いてきませんか？

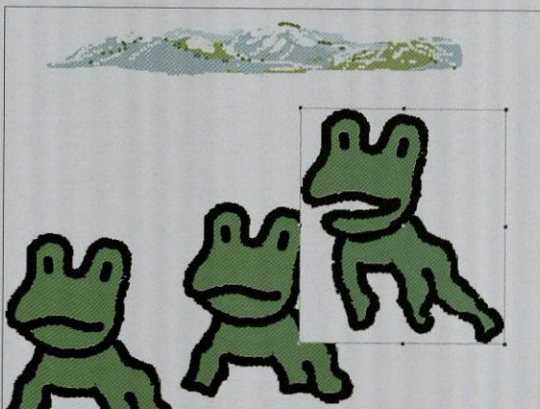
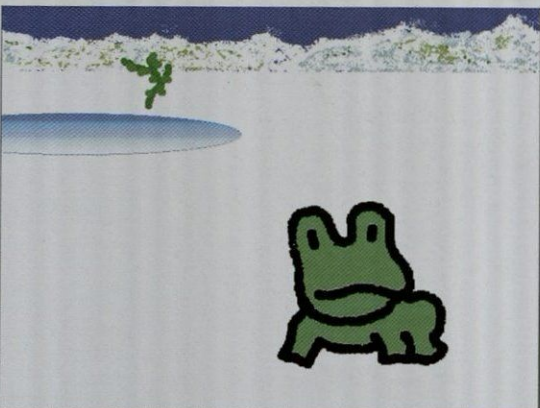
「なんだかいっつもエラそうなこと言ってるあいつの処女作って、これかよ。わっはは」

許してください。

インク効果というのがわからず、2匹以上のカエルが重なると矩形に抜けてしまうのが悩みでした。とりあえずその問題はこのバージョンではクリアされているようですが、背景の《湖らしきもの》。左から右へスクロールするのはいいとしても、画面外に消えたかと思うとすぐ左から現れる、というえらくかっこ悪い動きをしてます。

決定的に情けないのは、位置からして向こうにいるはずのカエルが、重なりとして手前になっていること。「向こうからこっちに向かってジャンプで割り込んでるんだ」と言えないこともないですが、これは明らかにスプライトの重なりということがわかっていなかったのですな。

ま、でも、キャラとしては、そう悪くもな

高木敏光のDirector処女作『カエル』。1991年にversion2で作られた。背景色の変えかたがわからず、雪景色になってしまっている

初めはインク効果もわからず、初期値のコピーであったため、重なった箇所が四角かった

直後のバージョンアップ版『カエル』。LINGOでパペットをコントロールし、たまに振り返ったりもする。進歩だ

注1
何かのはずみでバージョン3.1.3
スナップショットはバージョン4.0.4Jです

筆者のホームページに現在アップされているカエルムービー。さすがにこれ以下の大きさではカエルに見えなくなるだろう

今もそうですが、僕は常に「面白いものを、楽しみながら速く作る」ことばっかり考えているので、これに目をつけました。マックドローがClassic IIでもサクサク動作するのも魅力でした。

『エスノ』では、顔のパーツを動かしながらそれを次々スナップショットとして切り取り、Directorで使用可能なビットマップに変換しています。

《垂直軸を中心に回転する首》をビットマップで作れと言われたら、今でも逃げ出してしまいますが、ドローを使って、なんとなくそれができてしまいました。この頃は3Dにも目覚めて、Directorムービーにも活用していたころですが、それに比べてもそん色ないどころか、むしろ面白いような気がします。

このムービーはその後『PREMIUM20』というCD-ROMに収録する際にカラー化したのですが、今思うと、むしろ白黒のほうがずっといい味を出しています。

と、こんなふうに楽しくて便利なのにも関わらず、『エスノ』以外にこの手法を使ったムービーは、僕の作ったもののなかではほかに見当たりません。その理由はさだかではないですが、おそらく、僕自身ドット絵のほうが性に合っていたというのがその最大の理由でしょう。

マックドローで作成したグラフィックを使ったムービー『エスノ』。ドローのオブジェクトには、ポストスクリプトとはまた異なる《味》がある。拡大縮小も自由で、ドット絵とは違った作品が作れる

2重線で作るドット絵

近ごろは『2重のドット』というのも使います。

これはヒロ鉄夫氏とのコラボレーションで作った『んごぼこ』というゲーム以来です。TV番組『東京フレンドパーク』のために作ったものですが、TVでのオンエアという都合上、輪郭線を太くする必要がありました。

初めは、半分の大きさでいつもどおり作ったものを辺長2倍に拡大すればいいじゃないかとも思いました。が、それではドットの最小単位が大きくなってしまうだけに、細かい表現ができないのです。仕方なく、という感じで太い線に挑みましたが、けっこう悩みました。長逗留していた幕張のホテルの一室でノートパソコンで作った、思い出深いキャラクターです。

ヒロ鉄夫氏とのコラボレーション『んごぼこ』のキャラクター。おそるおそる作ってみた《太い線》のドット絵だが、たくましい感じが気に入った

現在この手法を使っているのが、トッパンのサイト『サイバーパブリッシングジャパン』の中にアップされている《連載インターネットゲーム》『スマイル忍者ぴこ丸』(http://cpj.topica.ne.jp/cpj/picomaru)です。

2重線の場合、ドットは必ずや「重なって」いるわけですが、その重なりにも一定の法則性があります。言葉で説明するのは難しいのですが、たとえばドット絵の苦手な曲線を表現する場合、2重のドットが「モロに重なる」のではなく「半分重なる」ようにしてやるのがポイントです。図を見ていただければ、その雰囲気が伝わると思います。

ともあれ、細かろうが太かろうが、カドがあろうがなかろうが、要はその人の個性とこだわりです。スクリプトなんてもうどうでもいいなんて言いながら、ドットの法則性がどうこう言っているようでは、まだまだ僕もケツが青い。これからもっと、修行します。(つづく)

トッパンのサイトで連載中のネットゲーム『スマイル忍者ぴこ丸』の1シーン。拡大図で、老人の手のあたりのルール違反をすぐに発見できたら、あなたはすでに立派な《ドット絵師》だ

プロフィール●1965年北海道生まれ。早稲田大学第二文学部を卒業後、アルバイト生活を経て、1991年株式会社データクラフトへ入社。著書に『Director読本』(トッパン)、監訳書に『LINGOワークショップ』(オーム社)、オリジナルCD-ROMに『MOVIE100』『NICHOLAS@HOME』などがある。ホームページ「TAKAGISM」(http://www.datacraft.co.jp/Home/Takagism/)では、Shockwaveを中心とした実験を数多く行っている。Macromedia Authorized Supervisorとして、トレーニング講師の育成も行っている。

Webでは読めないホームページ

TAKAGISM UNPLUGGED ON THE PAPER

http://www.datacraft.co.jp/Home/Takagism/ (←オンラインはこっち!)

2時間半にもおよぶ『ひとり股旅』を終えたばかりの奥田氏と

1998.10.19 Mon.
[ひとり股旅]

Seyboldの仕込みでハラハラだが、今日はたしか、奥田民生氏の『ひとり股旅』の日。東京まで観に行った挙げ句《謎のウイルス性熱病》にかかり緊急入院したいくえみ綾が「脱走してでも行く!」と言っていた。「題字のお礼も言いたいなあ」と思ってはいたが、チケットはすごい抽選倍率だったと聞いている。と、企画2課の暴れン坊・森田から『昨日、ソニーのギンジロウさんて人から電話きてた。忘れてた、ゴメン』とメッセージ。暴れン坊、休日出勤してたらしい。ギンジロウさんに電話すると「今日、きますぅ?」「行きます行きます」と返事。

小さな会場の暗いステージに、楽器屋の店先みたいに並べられたアコースティックギターたち。手ぬぐいをかぶって登場した作務衣姿の奥田氏が最初に行ったのは、冷蔵庫から氷を取り出し、ワイルドターキーのオンザロックを作ることであった……。

これまでのありとあらゆる名曲を、ギター1本で聴かせる奥田氏に鳥肌立ちっぱなし。ちょっと泣きそうになってしまう局面もあった。

いくえみは宣言通り脱走してきていたが、ウイルスは他人に移るものではないそうなので、念のため。

1998.10.27 Tue.
[ボスとの旅]

先週に引き続き江戸へ。10分間のシビアなプレゼンのため、多忙なボスとの日帰り日程だ。フライトの18分前にチェックインはよしとして、あらゆる乗り物にほとんど飛び乗り状態の危ういスケジュール。しかし慌てているのは、普段は遅刻大魔王の僕だけで、ボスは悠然としたもんだった。帰りも同じくギリギリで飛行機に乗り、飛び乗ったJRで帰還した。札幌駅に着いたのは17:30過ぎ。18:00から会議の予定が入っていたボス。

「ちょっと中途半端に時間が余っちゃったなぁ」

エライ人は、何が違うんだろう。参りました。

これも白黒の『ピエロ』。この頃は「ドットで描けないものはない」と信じていた

THE CLOWN ALWAYS DREAMS TO BE FREE...

なんとなく汚い感じがする。なぜかというと、足の線や顎のあたりに注目するとわかるように、ドットが重なった「カド」の部分がたくさんあるためなのです。これと比較してみると、『土管公園』ではすでに、この「カド」がなくなっているのがわかります。

僕は今でも、この「カド」や「ダブリ」を最小限にするようにドット絵を作成しています。

とはいえ、これが絶対的なコツというわけではありません。

カドを取る、つまりは丁寧なドットを打つようにと突き詰めていくと、その挙げ句にはどうしても《50%グレーのドット》が欲しいという状況になってきます。もちろん今はClassic IIなんて使っているわけではないので、どんな色のドットだってOKです。その結果として、キャストメンバーは限りなくいわゆるゲームキャラのようなグラフィックになっていきます（注2）。

『愚か者』白黒版のキャストの拡大図。絵が下手なのはしかたないにしても、ドットに無駄がある。原寸で見ると、なんとも汚い

データクラフトが誇るドット職人・神田徹のムービー『寿司喰いねえ』のキャストとその拡大図。微妙な配色で、立体感や艶が表現されている。神田はこうしたグラフィックを、鉛筆ツールを使ってものすごい速さで点々と描いていく。写真を縮小したのではこうはいかないだろう

ここではサンプルとして、仲間の神田くんが描いたドット絵を見てもらいましょう。3Dや写真を縮小したりするのでなく、パレットから自分の目で色を拾って、ちくちくと塗っていくその技術は恐るべきものです（彼がどういう手順でこういうグラフィックを作るのかは、いずれ別の機会にくわしく解説したいと思います）。

ドット絵にだって いろんなタッチがある

しかし、カドやダブリに対して神経質にならなくても、魅力的なグラフィックを作ることはできます。

その究極の例として、木原庸左さんのキャラクターを見てもらいます。かわいいカエルが登場する、かの有名な『ウクレレマン』と、今回この原稿のためにわざわざ送っていただいたMOのなかから、『ジミ・ヘン』を取り上げてみました。

あちこちに僕のいう「カド」や「ダブリ」があるのにも関わらず、木原さんのグラフィックは、とても魅力的で端正です。木原さんはこうしたグラフィックを、鉛筆ツール（かあるいは細くしたブラシ）で、とにかくぐいぐい描いていくそうで、ドットの重複などは「そんなことなーんも考えてないよ」とのことです。絵が上手な人って、やっぱり羨ましいです。

一方、木原さんとはまた違った意味で、ドットには無頓着な人もいます。たとえば、本誌でもお馴染みのまるーう2号こと、上野亨さんの『ナス男を探せ』がそれです（http://www.bekoame.or.jp/˜uenkrown/mmd/macworld/9710/）。

僕はこれを見たとき、ご本人に向かって失礼にも「ひでードット絵だなあ」なんて言ってしまったのですが、どうしてどうして、これが整えられた「カド」のないドット絵だったら、ナス男のあの憎たらしさは出てこないと思います。僕が未熟でした。

こんなふうに、ドット絵ひとつ取っても、いろんなスタイルがあり、手法があります。「ドット絵はどう描くのか」と聞かれることがありますが、決定的な手法というのはないというのがわかります。もしもビットマップで何か描こうとするなら、自分の好きなスタイルはどれかなと考えながら、一番しっくりくる方法で描けばいいだけです。

木原庸左さんの名作『ウクレレマン』。拡大すると思いのほか無造作なドットだが、それで汚くなっているということはなく、むしろ温かいタッチが生まれている。絵がうまい人にはこういうワザもある

同じく木原さんの『ジミ・ヘン』。ウクレレマンに較べると、ドット整理の跡が見られる。これ以上やると木原さんのタッチでなくなってしまうところだが、素晴らしいバランス。こってりとした密度があり、動きもとても滑らかな作品だ

面白いものを 楽しみながら速く作る

カエルに話を戻しますが、僕が一番最近描いたカエルは、ホームページのトップに置いてある『Frogs』というムービーの中にいます。このドットは、かなり整とんされています。

ドット絵の最大の魅力は、いかに高解像度のモニターが当たり前になった現在といえども、画面の最小単位である《ピクセル》を自分でコントロールしながら、緻密な絵を描けるということにあります。

しかしその反面では、「回転や拡大縮小で形が乱れる」「スケールの大きな絵には向かない」「生産効率があまり良くない」などの弱点もあります。

Flashという画期的なソフトが登場したことで、ベクターベースのアニメーションもたくさん目にする今日このごろですが、Classic IIでのドット修行時代に、僕も似たようなことを模索していました。

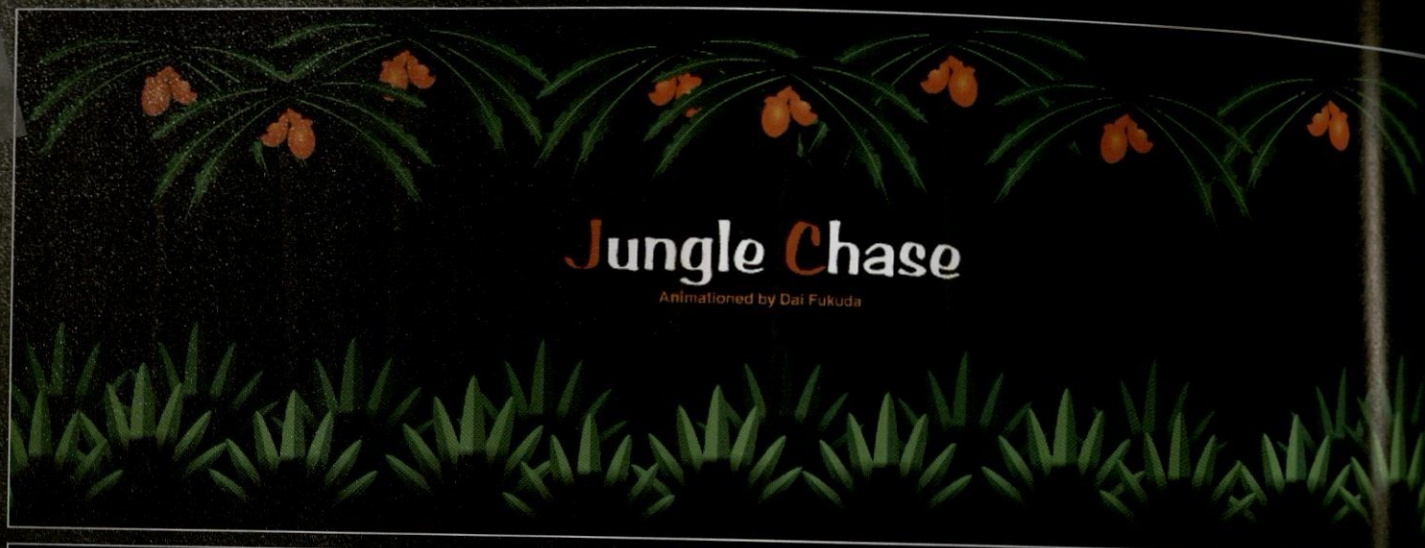
『エスノ』というムービーがそれです。

このキャストメンバーは、マックドローで作成されています。この名作ソフトご存じない若い方のために簡単に説明すると、マックドローはIllustratorなどよりずっとずっと古い、アウトラインデータを編集するためのソフトです。もちろん、ポストスクリプトなどではないのですが、これで作成したグラフィックは、オブジェクトごとの移動や、拡大縮小が自由です。あれ？　今もあるのかな？　マックドロー。まあ、いいや（注3）。

まるーう2号さんの傑作『ナス男RR（ダブルアール）』。Shockwaveで楽しめるスピーディーなゲームだ。拡大されたキャストのドットは整理されているとは言えないが、これが普通の線だとキャラクターの面白さは半減してしまうだろう。とても好きなムービーだ

注2
ゲーム業界の用語で「ドッター」という言葉は、そういうグラフィックを作る人のことを指すようです

注3
96年にクラリスドロー1.0に変わるが、その後製造中止。クラリス社は現在ファイルメーカー社に社名変更している（編集部）

今月は質・量ともにすごいです。どうしてこんなに応募が多かったのかな？　しかも動画やWebなど、バラエティーに富んだ内容で、充実したギャラリーになりました。

東京都渋谷区
福田 大さん（30歳）グラフィックデザイナー

● 普段は旅館の販売促進物やイベントブースの大判グラフィックを制作しています。3DCGはたまにブースのパースを描く程度ですが、いつの日か、デザインプレックスで巻頭特集を組んでもらえることを目標に仕事の後、毎夜作品を作り続けています。

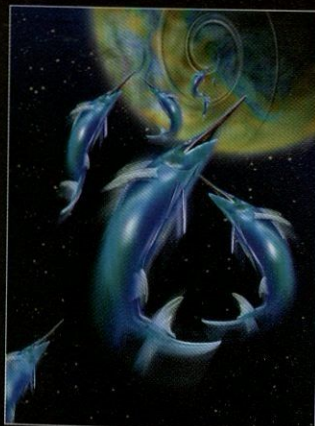
● Power Macintosh G3 MT266（RAM384MB/HD18.8GB）／Power Macintosh 8500/180（RAM224MB/HD2GB）

● Shade Professional R2、Macromedia Extreme 3D 2J、FreeHand 7J、Flash 2J、Adobe Photoshop 5.0J、STRATA VIDEOShop 3.0J

● 動画が「お気に入り」に選ばれたのは、初めてではないでしょうか。データを開けて横長のパノラマサイズの画面が現れた時点で、見る人の気持ちを掴んでしまいます。アンリ・ルソーのようなプリミティブな絵柄と、繊細な色づかいが新鮮です。紙芝居のような素朴な動きも効果をプラスしています。ここでは掲載できませんが、もう一点の作品も素晴らしい出来です。ご自分の世界がしっかりと作品に反映されています。

オレたち早くも
レッドゾーン

大阪府交野市　武知 剛さん（28歳）ソフト販売店勤務

● Power Macintosh 7100/80AV、Roland MC-303
● Adobe Illustrator、Photoshop、After Effects、Shade Personalなど
● パソコンソフトの販売店の店員をやっています、新しい試みとして、子ども向けの「キッズ」コーナーに子ども寄せのための「動くPOP」を考えました。
● 全体のデザインや構成が「Next Toys(tools) for Next Generation」というコンセプトにあっていると思います。十分に「動くPOP」としての機能は果たしていると思います。実際に子どもがどういう反応をしたか、知りたいですね。

千葉県船橋市 野口 修さん（38歳）

● 3Dのソフトがないので Photoshopだけで作りました。今にも飛び出しそうなきれいな流線形のカジキたちを、きれいな水のある惑星に飛び立たせてあげようと思いました。
● ちょっとあの方の作風に似ていますが……これをPhotoshopだけで作ったとは、驚きです。デッサン力がある方だと思うので、もっと違う表現にも挑戦してみてください。

東京都江東区　川上 俊さん（21歳）デザイナー

● Adobe Photoshop 、Illustrator
●「artless designers groupというデザイナーグループを主宰、活動しています。この作品は、初めてのグループ展で出品したものです。デビッド・カーソンのデザインのインスピレーションを自分なりに解釈し、自分なりに自由に表現しました。
● やろうとしていることがまっすぐに伝わってきます。全体の構成もまとまっています。ここからどんな方向に独自性を出していくかがテーマですね。

（今月もありがとう）

● 今月もありがとうございます。今回は質・量ともにかなりのレベルでした。その分、選考は厳しくなってしまいましたが。選ばれなかった方も気を落とさずに、またチャレンジ！
● プロフィールや作品の解説などのテキストデータも入れてください。手書きのお手紙だけだ

東京都新宿区　Piromiさん
キャラクタークリエイター

● Adobe Illustrator 7.0.1J
● 個人的に企画しているキャラクターのブランドの『Hirops』から、再生、転生をモチーフにした『Devil』ポスターにしました。
● 色の使いかたが新鮮ですね。「自分らしく生きようとする人の、強さや愛おしさ」まで表現できているかは、ちょっと疑問ですけどね。

WHIPPED CREAM
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789

UNFINISHED HOUSE
information

TECHNOLOGY

ここではHPをカスタムするのに役立つ技法などを紹介します。

What's New ? >>> 1998.06.16
JavaScript >>> 1998.06.16
Flash2J >>> 1998.06.16
Another Technique >>> 1998.06.10
Books >>> 1998.06.10
Useful Soft >>> 1998.06.10
Making My House >>> 1998.06.16

Designer'sToolsPRO Vol.1

QuarkXPressの使い勝手を上げるXTension集

すぐれもののXTensionを9種類パック

Designer'sToolsPROにはQuarkXPress用のXTensionが9種類パックされている。どれもがQuarkXPressの泣きどころを確実にフォローするすぐれものだ。実際に使用してみると「そう、この機能がほしかったんだ」とうなずかされるものばかりだ。

「クイック・ライブラリ」は複数の画像を一度に読み込み、一覧表示してくれる強力なイメージブラウザだ。画像フォルダを指定すると、フォルダ内の画像すべてがライブラリになって表示される。このライブラリから、複数の画像を一気にドキュメント上に取り込める（図1〜3）。

画像はボックスのサイズに自動的にフィットして取り込まれるが、もちろん原寸での取り込みも可能だ。画像を1つずつ取り込む場合でも、プレビューを確認しながら作業を行うことができる。通常の画像取り込みの煩わしさ（フォルダ、ファイル指定の行きつ戻りつ）を解消し、DTP作業を飛躍的に向上させる魅力的なツールである。

「ロータリー・プロトラクタ」はQuarkXPress上のドラフターだ。回転可能な分度器と縦横の平行定規が表示され、独自のガイドラインが作成できる。つまり斜めのガイドラインが引けるのだ。残念ながらこのガイドラインには吸着機能はないが、従来非常に面倒だった斜めのレイアウトをサポートする画期的な機能である（図4）。

「ディバイダ」を使用するとレイアウトスペースを均等に縦横に分割できる。分割したい領域を囲んで、分割数を指定すると、自動でガイドが作成される。もちろん分割の間隔のスペースも設定できるので、表組やリスト作成時には手放せないだろう（図5〜6）。

自由定規やフォント、パレットの管理も

「EPSカッタ」は任意の範囲をEPSファイルとして保存する。1平方mm以下の小さい範囲から、見開きなどの複数のページにまたがる大きな範囲まで、自由な大きさの範囲をEPSファイルにすることが可能だ。レイアウトスペースからはみでた範囲も保存できるので、バージョン3.3Jのユーザーには嬉しい限りである。DCS2、DCSマルチファイルにも対応している（図7）。

「ディテール・チェッカ」は画面の拡大表示ツールだ。通常、拡大表示を行う場合にQuarkXPressは画面全体をリドローするがこれを使えば、拡大したい部分のみをルーペのように表示するため、リドローの時間が大幅に短縮できる。文字詰めの確認などに大変重宝する。さらに3.3Jでも最大800％まで拡大が行なえるのが嬉しい（図8）。

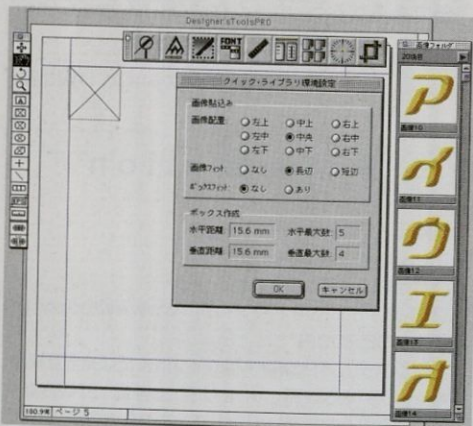



図1
右側が読み込まれた画像のライブラリ。すべての画像をドキュメント上の1つのボックスにドラッグする

図2
一度の操作で複数の画像を取り込める

図3
もちろんサイズの違うボックスに画像を取り込むこともできる

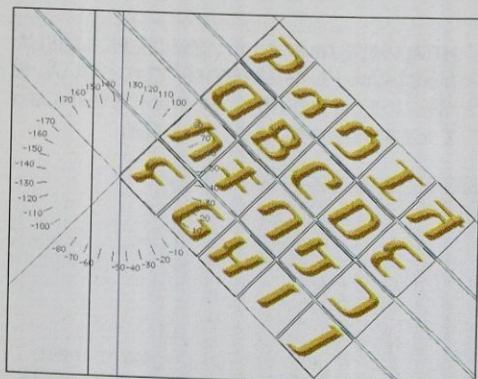



図4
QuarkXPressでは不可能だった斜めのガイドラインを引ける

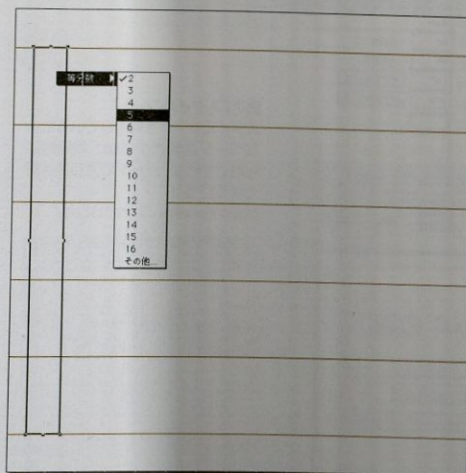
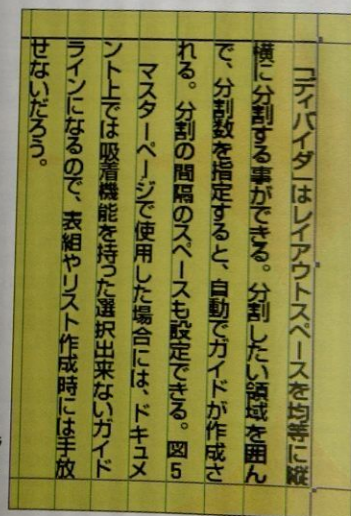



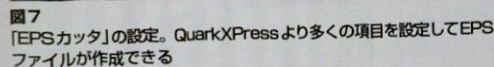
図5
指定した数に均等にガイドを引いてくれる

「ディバイダ」はレイアウトスペースを均等に縦横に分割する事ができる。分割したい領域を囲んで、分割数を指定すると、自動でガイドが作成される。分割の間隔のスペースも設定できる。図5 マスターページで使用した場合には、ドキュメント上では吸着機能を持った選択出来ないガイドラインになるので、表組やリスト作成時には手放せないだろう。

図6
縦組用のガイドラインも簡単に引くことができる

同様にプレビュー用の便利なツールが「トリミング・スケール」だ。これは選択した範囲のみをプレビューする。マージンやブリードをカットして断ち落とし部分のみを表示できるので、仕上がりの確認やプレゼンテーション時に必須のツールである（図9）。

「フリー・スケール」はドキュメント上を自由に移動できるルーラーだ。縦横どちらにも対応しており、メモリは級数、mm、cm、インチ、ポイントのどれでも指定できる。反転や逆スケールも行え、自由に色も設定できる自由度の高いルーラーだ（図10）。

「フォント・リスト」はフォント管理を行う。ここに使用するフォントを登録しておけば、ツールパレット上のフォントメニューに必要のないフォントは表示されない。あの長々としたフォントスクロールから解放される。フォントのサイズも級数、ポイントのどちらでも登録できる。既存のファイルを開いた場合には、登録したフォントと別に、使用中のフォントを収集してくれるので、再登録の必要もない（図11）。

「パレット・マネージャ」はパレットの表示／非表示を管理する。個々にも一括にもパレットを表示したり消去したりできるので、一時的にパレットを非表示にしたい場合に便利だ（図12）。

どの機能もQuarkXPressに標準で加えて欲しい便利なものばかりだ。オペレーションが楽になる度合いを考えると、コストパフォーマンスの高い製品と言えるだろう。

（遠山香織）

information

開発元／（株）リンクス
発売元／（株）恒陽社グラフィック事業部
問合せ／（株）恒陽社グラフィック事業部
TEL.03-5479-5283
価格／24,800円
動作環境／必要アプリケーションソフト：QuarkXPress 3.31日本語版、QuarkXPress 4.0日本語版。漢字Talk 7.5以上、MacOS8対応、QuarkXPress 3.31/4.0日本語版 for Macintosh、for PowerMacintoshの動作環境に準拠。

what's cool

DTPオペレーター、グラフィックデザイナーなど、すべてのQuarkXPressユーザーに。DTP作業の煩わしい手続きを解消し、作業効率の向上が図れるので、オペレーションをスピードアップさせたい人にはうってつけ。

図7
「EPSカッタ」の設定。QuarkXPressより多くの項目を設定してEPSファイルが作成できる

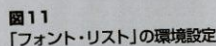
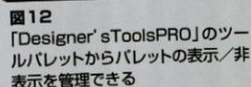
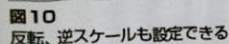
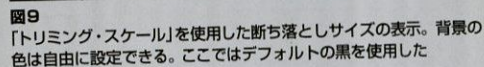
図8
ルーペ状の拡大表示ツール「ディテール・チェッカ」

図9
「トリミング・スケール」を使用した断ち落としサイズの表示。背景の色は自由に設定できる。ここではデフォルトの黒を使用した

図10
反転、逆スケールも設定できる

図11
「フォント・リスト」の環境設定

ツール消去
メジャーパレット消去
レイアウトパレット消去
スタイルシート表示
カラーパレット表示
トラップパレット表示
全てを表示
全てを消去

図12
「Designer' sToolsPRO」のツールパレットからパレットの表示／非表示を管理できる

GoLive CyberStudio 3J
Professional Edition

ページ作成からサイト管理まで，プロの要求に応える高機能HTMLエディタ

DTPソフトのようなルック&フィール

デザインを職業とする人は特に強く感じると思うが、ホームページのレイアウトは機能的な制約が多く、ビジュアル主体のメディアの割には制作の自由度が低い。ホームページの記述に用いられるHTMLという技術は、もともと文書（論文など）を中心に扱う仕様だったため、雑誌などのような表現豊かで正確なレイアウトは難しい。また、アクセスする側のブラウザーの種類や設定によって、ホームページの見え方がかなり異なってくる。苦労してホームページをデザインしたが、他のマシンでみたら画面がグチャグチャだったというのはよくある話しである。

書籍や雑誌に紹介されるようなデザインに優れるホームページは、個々のパーツのデザインもさることながら、可能な限りデザイナーが意図した状態でページが表示されるように、さまざまなHTMLのテクニック（裏技?）を駆使して作られている。HTMLタグを熟知し、それらをうまく使うノウハウが求められるのだ。

GoLive Systems社が開発した「CyberStudio」は、DTPソフトのようなルック&フィールでホームページの編集作業が行えるWYSIWYG方式のHTMLエディタである。テキストボックスや画像ボックスを配置しながらページを作っていくので、レイアウトアイデアを直感的に実現できるのが大きな特徴だ。HTMLを詳しく知らなくても非常に高精度なページ作成を可能としており、他のHTMLエディタとはコンセプトの異なるレイアウトモードと、扱いやすいインターフェイスに定評がある。

今回紹介する最新版のVer. 3.1日本語版では、QuickTime 3.0やColorSync 2.5などのMacOS 8.5に搭載されている各種技術に対応したほか、ダイナミックHTMLやJavaScriptのコントロール、文法チェックが行えるソースコードエディタなど、オーサリング機能を中心に強化が図られている。それでは、CyberStudioの要となるいくつかの機能を紹介していこう。

レイアウトグリッドで自在にページをコントロール

ページを組み立てていくメインウィンドウには，「レイアウト」「フレーム」「ソース」「アウトライン」「プレビュー」のモードがある（図1）。メインウィンドウの周りには、文字の属性を素早く決定するためのツールバーと各種のオブジェクトを配置するためのツールパレット（図2）、またオブジェクトを設定するためのインスペクタウィンドウなどが並ぶ（図3）。CyberStudioが真価を発揮するのが、ツールパレットにある「レイアウトグリッド」機能だ（図4）。これは，ページ上にグリッドを配置することで，テキストや画像などのオブジェクトをピクセル単位で配置できる画期的な機能である。

ホームページの作成では、ページ上のテキストを2段組にしたり、規則正しく画像を配置したい場合、<TABLE>タグを利用するのが一般的だ（図5）。しかし、手書きで複雑な表組の作成を行うのは非常に面倒であり、HTMLエディタを使っても

図1（レイアウトモード）
レイアウトモード

■レイアウトエディタ
ページ内容の作成や表示を行う

■フレームエディタ
フレームセットの作成や管理に使用。よく使われるフレームパターンがツールパレットに登録されているので、ドラッグ&ドロップで簡単に設定できる

■HTMLソースエディタ
HTMLのソースコードで表示、編集を行う。構文チェックやスペルチェック、タグデータベース、サイト全体の検索・置換など、至れり尽くせりの内容だ

■HTMLアウトラインエディタ
タグの階層構造がアウトライン化されたHTMLのソースコードが表示される。ドラッグ&ドロップで編集も可能。画像データは、そのまま表示される

■フレームプレビュー
フレームセットをプレビューする

■レイアウトプレビュー
ページの内容をプレビューする。各種プラグインやJavaScriptなども、ブラウザーを使うことなくその場で動きを確認できる

■WebObjectsエディタ
WebObjectsモジュールをオンにすると使用できる。ドラッグ&ドロップでWebObjectのコンポーネントを配置することが可能

図2（ツールバー）
フォントのサイズ、属性の設定のほか、ブラウザーの呼び出しやサイト全体の表示はツールバーから操作できる。また、リンク表示ボタンでリンクをハイライト表示させ、リンクのはずれを素早く確認することも可能だ。ツールパレットには、コマンド（アイコン）が機能ごとにまとめられているので、タブでパレットの内容を切り替えながら使用する。これらのウィンドウのほか、かなり高機能なカラーパレットが用意されており、カラーシミュレーションも気軽に行える

図3（インスペクタウィンドウ）
CyberStudioのインターフェイスには定評がある。ドラッグ&ドロップ、ポイント&シュートといった直感的な操作で作業できるのが大きなポイント。Macを使っていてよかったと思わせてくれるツールだ

正確に位置を合わせるには数値を指定する必要があるなど、かなり手間のかかる作業となる。

そのような個所にレイアウトグリッドを使えばDTPソフトのように正確なページビルディングが素早く行えるので、レイアウトを重視したいWebデザイナーには重宝するはずだ。作業時間の短縮になり、表現力も大きく広がるだろう。

CyberStudioの高度な機能

モデムの高速化やISDNの普及により、最近では簡単なアニメーションや音を鳴らすといったダイナミックな(動きのある)ホームページが増えている。CyberStudioには複雑なWebプログラミングに踏み込まなくても、アニメーションを行うページを手軽に作ることができる「ダイナミックHTMLツール」が用意されている(図6)。たとえば、マウスカーソルを置くと画像が変化するといった仕掛けを、簡単なリンクなどを設定するだけで手軽に作成できるのだ。時間軸エディタを使用して、フルスケールの高度なアニメーションの作成も可能なので、ひとつひとつ勉強しながら新たな機能に挑戦していくのも面白い。

また、CyberStudioはCSS(カスケーディング・スタイル・シート)をサポートする数少ないHTMLエディタだ。CSSとはW3Cが推奨しているHTML用のスタイルシート規格で、ホームページの表示を調整するためのしくみである。レベル1のCSS(CSS1)では、文書中の任意の部分に関して、フォント(フォントファミリ、サイズ、太さ、斜体など)、色(文字色, 背景色, 背景画像)、テキスト属性(単語間隔, 文字間隔、下線、上付き、下付き、水平位置、インデントなど)、表示位置(横幅、縦幅、回り込み)といった調整が行える(図7)。ここまでの機能を必要とする人はまだ少ないと思うが、プロ用のツールとして新しい技術が積極的に取り入れられている。

さらに、サイト管理に関する機能も強力で充実している。図8は、サイト構造を表示させた画面で、サイト内のテキスト検索・置換が行えるほか、ファイルネームを変えればリンクしているURLも変更されるようになっている。また、FTPクライアントの内蔵により、Webサーバへアップロード&ダウンロードが行える。いくつかのサーバに分散してサイトが置かれている場合でも、全体の管理がしやすい。ファイル転送では、同一のファイルが存在すればコピーをスキップするので、サイトマネージメントの大幅な時間の節約となる。

以上、駆け足でCyberStudioの特徴的な機能を紹介した。本ソフトは、Webページの作成から管理までを行うプロフェッショナル向けHTMLエディタだ。HTMLをマスターするには不向きだが、各種エディタモードを使いこなすことで非常に効率的な制作環境を手にすることができる。ファイルサイズの増大を招くレイアウトグリッドは使い方に工夫が必要なので一長一短があるが、ダイナミックHTMLが比較的簡単に作れる機能は高く評価できるだろう。ホームページのステップアップを考えている人にはお勧めの1本だ。

(プレファース　中川清)

図4(レイアウトグリッド) 格子状のレイアウトグリッドを敷き、それをガイドラインにしてオブジェクトをドラッグ&ドロップする。グリッドは任意の大きさに指定することができるので、正確な配置を必要とするエリアのみに使用する。<SPACER>タグや透過GIFなどを使わなくても、簡単に正確なレイアウトが行える便利な機能だ。ただし、あまり多用するとソースが複雑になり、CyberStudioでないと修正しにくいものになるので注意

図5(TABLE) CyberStudioも<TABLE>タグを使用して、レイアウトしている点は同じである。オブジェクトの数によって、<TD><TR>が生成される。(左図は生成されたHTMLソースの一部)

図6(DHTML) ダイナミックHTMLの解説書は、多く発売されている。CyberStudioでは、簡単なものなら詳しい知識なく作れるが、興味のある人は本などを読んでみるといいだろう

図7(スタイルシート) スタイルシートを利用しているホームページはまだ少ない。効果的に利用できれば、ページの注目度は高くなるだろう http://www.w3.org/Style/

information

開発元/GoLive Systems, Inc
(http://www.golive.com)
問合せ先/(株)ソフトウェア・トゥー
(TEL.03-5676-2177) http://www.swtoo.com
価格/56,800円
必要システム/Power Macintoshまたは完全互換機、Mac OS 8.0以降、メモリ空き容量 25MB以上(30MB以上を推奨)、ハードディスク空き容量 25MB以上

what's cool

HTMLの知識はあまりないが、最新の技術にも対応したかっこいいホームページを作らなくてはならない人。紙ベースのデザインの仕事と、そのWeb化をセットになって受注する機会の多いデザイナーに最適。

図8(サイト管理) 大きなサイトの運営・管理はとにかく手間がかかるが、視覚的にリンクを確認することで、行方不明のファイルやリンクエラーを即座にチェックできる

NILS' Type Effects for Photoshop 4.0&5.0日本語版

テキストのエフェクトに特化したアクション集

きれいに仕上げるにはコツがある

NILS' Type Effectsはテキストやロゴに対して簡単に3Dエフェクトをかけられる制作ツールだ。NILS' Effects同様、Photoshopのアクション機能を利用してさまざまなアクションを読み込み、ワンクリックで制作する。デザイナーにとって実用的なツールといえる。

基本的に明るい色の背景に暗い色のテキストを配置した画像に適用する。テキストは欧文、和文、手書き文字とこだわらない。ロゴや図形、線の太いイラストに適用しても面白いだろう。画像のカラーモードはグレースケール、RGB、CMYKのどれかで制作しておく。テキストはボールドタイプで、周りにゆったりと余白を作っておくことが、きれいに仕上げるポイントだ。用意したテキストのサイズに合わせて効果も「大」「中」「小」と用意されている。エフェクト処理後の画像は原画とは別の新規ファイルのレイヤー上にあるので便利だ。またアルファチャンネルにマスキング処理された画像が作成されている。

クリッピングパスを自動生成するEPSエフェクト

各エフェクトには通常のエフェクト以外に[EPS]エフェクトがある。これはクリッピングパスを自動作成し、CMYKモード、EPS形式まで自動的に処理してくれる。なおパスの精密度は3種類ある。

●[ベーシック]エフェクト：テキストに単純に立体感をつけるベーシックなエフェクト。[カスタム3D]エフェクトではアクション実行中に[トーンカーブ]のダイアログが表示される。そこのカーブを操作することでテキストのベベルの強弱を設定できる。

●[シェープ]エフェクト：テキストを変形させる。3D化する前に使用するためのエフェクト。

●[スタンダード]エフェクト：雑誌や広告などでよく使われているエフェクト。ここではPhotoshopの描画色と背景色の設定がエフェクト処理に含まれているので、2つの色を変更することで仕上がりのイメージを変更することができる。

●[メタリック]エフェクト：メタルな3Dに仕上げるエフェクト。仕上がりにバリエーションを求めるなら、ベースになるテキストに模様を加えておくなどの処理をしておくといいだろう。テキストに何か書きこまれていると面白い効果を作る。

●[スペシャル]エフェクト：テキストの上に雪をのせてしまったり、テキストが燃えていたりとユニークなエフェクトが収められている。

●[サンプルアクション]：複数のNILS' Type Effectsを組み合わせてより凝った効果を作り出す。サンプルが3つほど入っており、あとはユーザー自身が試みるというもの。

アクション実行中に[esc]キーを押すとそこでアクションは終了できる。作業の途中段階でも気に入ったものや、そこから変更したいときに利用できる。ヒストリーパレットで作業を遡ることでも同様のことが可能だ。ただアクションはPhotoshopの作業を1つ1つ実行するものなので、ファイルサイズにもよるが、仕上がりまでに時間がかかる場合が多い。

（宇治　晶）

plex

オリジナル

[スペシャル]エフェクトの「水文字」は透明な文字が仕上がり、画像の上に乗せるとその効果がはっきりわかる

[スペシャル]エフェクトの「炎文字」

[スタンダード]エフェクトから「ラインレリーフ」

[メタリック]エフェクトから「ホープ」

[スタンダード]エフェクトから「袋文字レリーフ」

歪んだメタル文字。適用する文字にPhotoshopのフィルタ[雲模様1]で模様をつけ[メタリック]エフェクトの「トロピカル」を実行した

一度「袋文字」にしたものに「袋文字レリーフ」を実行したもの

これは2種類のエフェクトを組み合わせた。[スタンダード]エフェクトの「蜘蛛の巣」を実行してから[メタリック]エフェクトの「ジョイ」を実行したもの

information

開発元／nik multimedia
販売元／ウイニングラン・ソフトウェア(株)
問合せ／ウイニングラン・ソフトウェア(株)
TEL.03-3372-8441
価格／12,000円
動作環境／Adobe Photoshop 4.0または5.0が動作する環境、CD-ROMドライブ。必要アプリケーションAdobe Photoshop 4.0または5.0。ハイブリッド版(Mac/ Win)

what's cool

文字のエフェクトは多くの場面で必要とされる。デザイナーならロゴ制作やちょっとした加工の機会は多いはずだ。最近ではもちろんホームページ作成も含まれるだろう。そんなニーズを持ったPhotoshop のパワーユーザーにお勧めする。

NILS' Effects
for Photoshop 4.0&5.0日本語版

アクション機能によりさまざまなエフェクトを作りだす

Photoshopの標準機能を利用

NILS' Effectsはドイツで注目されているグラフィックデザイナーでありミュージシャンでもある弱冠25歳のNils Kokemohrgが制作したエフェクト集である。通常のPhotoshop操作では何段階ものステップを経て制作していた効果をPhotoshopのアクション機能を利用してワンクリックで制作してしまう。アクション機能とはPhotoshopで行った作業手順を記録し、その記録を別のファイルに適用して作業の自動化を図るというものである。本来は多数のファイルに同じ作業を適用する場合に利用されている機能であるが、NILS' Effectsでは複雑な制作手順を記録したファイルを読み込むことでエフェクト画像を自動的に制作する。他のプラグインのようにPhotoshopに新規の機能を追加するのとは違って、標準機能を利用しているところがミソ。Photoshopが標準インストールされていれば実行可能だ。またNILS' Effectsのアクションをワンステップずつ実行することで各エフェクトの制作過程を知ることもでき、アレンジやカスタマイズも可能だ。

季節感や3D化など さまざまなエフェクト

NILS' Effectsには100種類のエフェクトが用意されている。Photoshop4.0では100個のアクションがすべて表示されてとまどうが、5.0ではアクションをセット化できるので、エフェクトは6つのセットに分類され選びやすくなっている。

●Nilsの四季：1月から12月まで、各月をイメージした画風に変化させるエフェクト集。

●Nilsスタイルアクション："かすみ""パステルカラー""オーラ"など比較的ビジュアルとしてイメージしやすいテーマのエフェクト集。

●Nilsスーパーアクション：画像が急激に変化するものやパターン化されるものが多くふくまれているエフェクト集。

●Nilsフレーム：画像の周りにさまざまなフレームを作成する。

●Nilsテキストエフェクト：テキストや図形を3D化したりプレート化する。

●Nils EPSエフェクト：Photoshop 5.0用のエフェクトで色分解、クリッピングパスを自動作成する。ハイエンドユーザー仕様で高解像度の画像用に設定されている。

なお製品のCD-ROMにはサンプル画像がカタログ化されており効果を選びやすい。またエフェクト処理以前、処理後の画像に対する注意事項が表示されているところが嬉しい。ただし、内蔵フィルタ以外のプラグインを使用しているとアクションがうまく機能しない場合があるので注意したい。

（宇治　晶）

information

開発元／nik multimedia
販売元／ウイニングラン・ソフトウェア（株）
問合せ／ウイニングラン・ソフトウェア（株）
TEL.03-3372-8441
価格／12,000円
動作環境／Adobe Photoshop 4.0または5.0が動作する環境、CD-ROMドライブ。必要アプリケーションAdobe Photoshop 4.0または5.0。ハイブリッド版(Mac/ Win)

what's cool

エフェクトはどんな元画像にどんな効果を与えるかのアイデア勝負的側面が強い。と同時に、ユーザーのイマジネーションにあった効果にいかにうまく導くかが重要。手持ちのフィルターに満足できないPhotoshop ver.5ユーザーに特にお勧めする。

オリジナル

図1
アクションパレットのポップアップメニューから[アクション読み込み]を選びNILS' EffectsのCD-ROMを選ぶ

図2
アクションの実行例。このエフェクトでは実行項目は40ほどだが、エフェクトによっては項目が果てしなく続く

[Nilsの四季]より「3月」

[Nilsの四季]より「4月」

[Nilsスタイルアクション]より「フリーザー」

[Nilsスタイルアクション]より「オーラ」

[Nilsスタイルアクション]より「チーズ」

[Nilsスーパーアクション]より「3Dパターン」

[Nilsスーパーアクション]より「キルト」

[Nilsスーパーアクション]より「乱気流」

[Nilsフレーム]より「古びたプレート2」

[Nilsフレーム]より「燃え残り」

[Nilsフレーム]より「融けたフレーム」

[Nilsフレーム]より「網目フレーム」

E V E N T

あなたのデザインをWATCHに

Watching WATCH vol.2

大阪心斎橋のLimitOsaka3F Conteで12月5日から12月30日の期間Watching WATCH vol.2が開催される。今年で2回目を迎える同イベントは、全国よりWATCHデザインを公募。コンテスト形式ではなく30組の多彩なGUESTと一般がデザインした時計を展示、期間中受注販売も受け付ける。参加者には展示期間終了後の1月中旬より、時計サンプル発送及び店頭受け渡しを予定。今回のGUESTデザイナーは、04、CHANNEL GRAPHICS、CYCLONE GRAPHICS、EXTRA DESIGN、DAI-NIPPON TYPE ORGANIZATION、DESIGNINGS、FLOPRO、GHS WEB GRAPHICSほか。http://www.ifnet.or.jp/~sealedにて同時開催。

●SEALED OFFICE
TEL.06-753-3232

S O F T W A R E

Microsoft PhotoDraw 2000 日本語版、11月下旬発売

マイクロソフトは初の本格的グラフィックスソフト、Microsoft PhotoDraw 2000を発売する。PhotoDraw 2000は、強力な写真編集機能とドローイング機能がひとつのソフトに統合された新しいグラフィックスソフトウェア。フォトレタッチとドローイングが1本で実現できる。またOfficeと共通のわかりやすいインターフェイスで、デザイン用語などの専門知識がなくても、簡単な操作でプロ並のデザイン効果を得ることができる。オリジナルのボタンやバナーが簡単に作成できる機能も備えているため、Webページのグラフィックス作成にも最適。その他20,000点以上のクリップアート・テンプレートを同梱している。Windows95/98/NT4.0対応。19,800円。

●マイクロソフト カスタマー インフォメーションセンター TEL.03-5454-2300

インターフェイスのわかりやすさが特徴的

H A R D W A R E

デジカメのデータをMOへ高速データ転送

MOドライブ搭載デュアルカードリーダ CMO100 F新発売

オリンパス光学工業は、デジタルカメラの代表的記憶メディアであるスマートメディアとコンパクトフラッシュのデータを読み込める、640MB対応MOドライブを搭載したパソコン内蔵型デュアルカードリーダ「CMO100F」を発売した。デスクトップやタワー型パソコンに内蔵することで、シリアル接続や各種アダプタを使用せずに、直接パソコンへのデータ取り込みがが可能。シリアルケーブル接続の数十倍の速度でパソコンへのデータ転送が可能になる。もちろんMOディスクへの保存も可能。SCSI I/IIインターフェイスに対応、パソコンの5インチベイにすっきり収まる。本体のみのCMO100F/BSが10万円。Mac用のユーティリティソフトなどが付属したCMO100F/MAが10万6千円。カードリーダのみのタイプCMO101Fもある。

●オリンパス光学工業
カスタマーサポートセンター
TEL.0426-42-7499

S O L U T I O N

導入・運用セミナーつき『WindowsDTPフロントラインパック』販売

亜土電子工業、アルファスター、恒陽社は、企業内印刷やハイエンドDTPシステム導入希望者向けにWindowsによる本格的DTPシステム『WindowsDTPフロントラインパック』を企画、亜土電子工業より販売する。同パックは、PentiumII450MHzCPUを搭載したパソコンにWindows98、メモリ256MB、内蔵4.3GBハードディスク、21インチモニターというハード構成に、QuarkXPress4.0日本語版for Windows、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、効率Upkit for Windowsといったソフトウェアを加え、さらに恒陽社監修によるWindowsDTP導入セミナー受講制度をプラスしたもので、導入のみならず運用を可能にしようというもの。価格は110万円より。

●亜土電子工業WindowsDTP係
TEL.03-3257-6671

WindowsDTP導入から運用までトータルに提供

news suplex

［ニュース・スープレックス］

レスリングの決め技「スープレックス」のごとくパワフルなトピックス&ニュープロダクト情報をお届けする「ニュース・スープレックス」。
今月は、いよいよDTPもネットワーク化が本格進行するか？ Quark Publishing System日本語版の開発情報からスタート！

S O F T W A R E

クォークジャパン、来年第二四半期に Quark Publishing System 日本語版を発売予定

10月21日から23日まで、池袋サンシャインシティーコンベンションセンターで行なわれたシーボルトセミナーズ東京パブリッシング98で、クォークジャパンは「Quark Publishing System（QPS）日本語版」を来年の第二四半期に発売する予定であると発表した。

QPSは、DTPの浸透にもかかわらず、これまで進んでいなかった編集・レイアウトのコンピュータによる工程管理を、ネットワークを利用した効率的なワークフローで進めていこうというもの。ネットワーク上で、作業の進行状況（ある記事について、誰が現在どんな作業工程にあるのか）の情報と記事に使用する各種ファイルを共有し、次の担当者に作業指示を送りながら仕事を進めていける。雑誌編集などのグループワークに力を発揮するシステムである。

米国ではすでにVer.2.0が販売されている。Macintoshで利用するシステム管理ソフトウェアはQuarkDispatch（サーバーデータベース管理）、QuarkDispatch Administrator（システム設定とワークフロー管理）、QuarkDispatchManager（ワークフローのモニターとファイル管理）によってコンポーネントを構成している。クライアントソフトウェアはMacOS、Windowsの両クライアントで利用できる。QuarkCopyDisk（入力／編集とコピーフィッティング）、QuarkDispatch XTensions（QuarkXPressとQPSを連結）QuarkConnect（AdobePhotoshopなどサードパーティーアプリケーションとQPSを連結）によって構成される。

年内にはβテストに入る予定である。

●クォークジャパン

http://www.quark.co.jp

QuarkDispatchから、ネットワークの負荷やアクセス状況などが見られる

（図版はすべて英語版のもの）

クエリーパレットでさまざまな条件のファイル検索が可能

QuarkDispatch Administratorからユーザー権限の設定などシステムカスタマイズを行う

S O F T W A R E

アップルコンピュータ、MacOS8.5を発売

MacOS8.5のパッケージ

アップルコンピュータは同社のMacintosh用の新しいオペレーティングシステムであるMacOS8.5を発売した。今回のバージョンアップの最大の特徴は、パフォーマンスの改善。PowerPCコードの追加により、MacOS8.1に比べ全体的にかなりの高速化が図られている（たとえばファイルコピーなら2倍）。100BASE-T環境のネットワーク処理も大幅に高速化されている。システムレベルでのこうした改良のため、PowerPCのみの対応となり、今回から68K Macは対象外とされた。

新機能の追加も多数あるが、注目すべきは新しい検索プログラムSherlockだろう。かの名探偵にちなんでネーミングされたこの機能は、従来のファイル名検索に加え、自然文によるファイル内容とWebページの検索も可能にしている。また、インターネット周りの機能強化も多岐に渡り、マクロメディアのShockwaveとFlashPlayerが同梱し、インターネットエクスプロラーフォルダ内に自動的にインストールされるため、ダウンロードは必要なくなった。価格13,800円

●アップルコンピュータ

http://www.apple.co.jp

MacOS8.5はパフォーマンス向上が売り

新検索プログラムSherlockは自然文検索をこなす

ShockwaveとFlashPlayerも最初から入っているのでネットサーフィンが便利に

news suplex
［ニュースサープレックス］

3D作業に適した高性能なワークステーション

H A R D W A R E

POWER3搭載RS/6000とXeon搭載IntelliStation

日本アイ・ビー・エムはエンジニアリング分野向けワークステーションを強化する新製品を発表した。発表製品は3Dグラフィックス用UNIXワークステーションとして業界最高速レベル（同社発表）を達成した「RS／6000 43Pモデル260」とWindowsNTベースのワークステーション「IntelliStation Z Pro」。RS／6000 43Pモデル260は64ビットRISCプロセッサPOWER3 200MHzを搭載、最大4GBまで拡張可能なメモリと10/100Mbps Ethernet、Ultra-SCSIコントローラ（内部デバイス用）、Ultra2-SCSIコントローラ（外部デバイス用）、サービスプロセッサを搭載し、2個のSMP構成が可能（323万円）。「IntelliStation Z Pro」はPentiumII Xenon 450MHzを最大2個搭載（148万円）。

●ダイヤルIBM
TEL.0120-04-1992

S O F T W A R E

写真素材PRO 4~6を発売

八戸ファームウェアシステムは、製版用ドラムスキャナーで入力したハイクオリティデジタルデータ「PHOTO MATERIAL SERIES」をリメイクアップした写真素材PROのシリーズ、PRO4～6を発売した。テーマはPRO4が「マーブル模様・錆・布」、PRO5が「金属・布・水・ヨーロッパ」、PRO6が「東京空撮・紙・葉・空」。それぞれにA3ノビ対応の高解像度360dpiのCMYKデータが120～140点入っている（写真素材PRO5のヨーロッパの風景は収録点数50点・最大サイズA4ノビ）。また、同社の「写真素材 1000」（72dpiRGB画像1,000点収録）も同梱されている。各タイトルはCD-ROM5枚セットで19,800円。

●八戸ファームウェアシステム
TEL.011-702-6681

コストパフォーマンスに優れた素材集パック

プロフェッショナルユースのT960

H A R D W A R E

21型カラーディスプレイ EIZO FlexScan 2機種発売

ナナオは21型カラーディスプレイEIZO FlexScan E76FとEIZO FlexScan T960の2機種を発売した。E76Fはハイコントラスト管とハイフォーカス電子銃の採用により、深みのある色とクリアな画像を実現した1,600×1,200（85Hz）解像度のビジネス標準モデル。T960は新トリニトロン高解像度CRTを採用、1,920×1,440（75Hz）にも対応、新開発ビデオバイアス回路による優れた色再現性を実現したプロフェッショナル用途に応える先進モデル。また、USBハブ機能の標準搭載をはじめとする先進の機能を満載している。E76Fは24万8千円。T960は26万8千円。

●ナナオ
TEL.076-277-3977

H A R D W A R E

HP がPCワークステーションに「Pentium II Xeon プロセッサ450MHz版」搭載機を追加

日本ヒューレット・パッカードは、同社のPCワークステーション製品群「HP KAYAK（カヤック）シリーズ」の製品ラインナップを一新、インテル社の最新プロセッサ「Pentium IIプロセッサ450MHz版」搭載機を含む10モデルを発売した。同シリーズはエントリーモデルから3次元および2次元のグラフィックスボードを採用、グラフィックス機能を重視したラインナップ。最上位機種のHP KAYAKXWにはHP独自開発の「HP VISUALIZE-FX4」、AccelGraphics社の「AccelECLIPSE II」を搭載。価格は46万2千円から。XWはAccelECLIPSE II搭載モデルが129万7千円、HP VISUALIZE-FX4搭載モデルが167万円。

●日本ヒューレット・パッカード　カスタマ・サポート・センター
TEL.03-3335-8333

HP KAYAKXWワークステーション

ビートマニアがアーケードから携帯マシンに変身

H A R D W A R E

携帯型LCDゲーム、携帯サイズ「ビートマニア」今冬発売

コナミは、携帯サイズのLCDゲーム「ビートマニア」を12月に発売する。これは現在ゲームセンターで爆発的人気を誇るアミューズメントマシンの「ビートマニア」をコンパクトに凝縮したもの。操作方法はアーケードマシンと一緒。モニター上に流れるゲージにタイミングをあわせてキーを叩いたり、スクラッチする。LEDの発光とイヤホンジャックから流れる最先端のダンスミュージックがゲームを盛り上げる。プレイできる曲は難易度にあわせて6曲からのチョイスが可能で、プレイヤーを飽きさせない。イヤホンジャック付き、2,980円。

● コナミホットライン
TEL.0120-086-573

H A R D W A R E

ソニー・テクトロニクスがカラープリンター4機種同時発売

ソニー・テクトロニクスは、現行のラインナップを一新する4機種9モデルのカラープリンターを発売した。A3ノビサイズ対応で1,200dpi、PostScript3とネットワーク標準を実現したPhaser780J（66万8千円から）。A4サイズ、1,200dpi、PostScript3とネットワーク標準に加え、自動両面プリントに対応したPhaser740J（54万8千円から）。ソリッドインク採用でスピードとクオリティを実現したPhaser840J（76万8千円）。カラーレーザーにアップグレード可能なA4モノクロのPhaser740LJ（38万円）。全機種Ethernetインターフェイスを標準装備し、インターネット対応のPhaserLinkソフトウェアを搭載するなど、ネットワーク環境への適応も心強い。

●フェイザーお客様センター
TEL.03-3448-3040

ネットワークにも強いカラープリンター

O T H E R

インターネットフォトエージェンシーImage Library“Cque”オープン

http://www.cque.com（11月20日よりアクセス可能）

フラッシュバックは、インターネットを介して、注文から納品まですべてが行える、フルデジタルのフォトライブラリー「Cque（シーク）」を11月20日にオープンする。データは顧客専用URLからダウンロードで当日納品も可能（MO渡しもあり）。ポジのスキャンの手間なく、DTPなどに使用できる。ラインナップは世界遺産・世界の風景・花・日本の風景ほか。来春以降は写真素材以外にも、動画素材やポリゴンデータの販売を予定している。購入検討用のカンプデータは、登録の必要なく利用可能である。

●フラッシュバック
TEL.03-5474-8278
http://www.flashbackj.com

S O L U T I O N

DTP Turbo ServerのWindows NTバージョン「DTP Turbo｜NT」

ビジュアル・プロセッシング・ジャパンは、同社のDTPシステム向けネットワークサーバー「DTP Turbo Server」をWindows NTプラットフォームに対応させた「DTP Turbo｜NT」の販売を開始した。同システムは、インターグラフ社のInterServeをベースに、大容量（27GB／最大構成時63GB）のディスクアレイ、InterSep OPI、データベースシステムとしてMediaBank（オプション）などを採用している。完全日本語ファイル名サポートのOPIサーバーを搭載、オフラインメディアを介したOPIワークフローに対応、MacクライアントからのAppleTalkによるプリント命令をTCP/IPによりイメージセッターやプリンターに高速出力できるなどの機能を搭載。価格は440万円。

●ビジュアル・プロセッシング・ジャパン
TEL.03-3498-3484

DTPTurbo ServerをWindows NT対応に

H A D W A R E

3D・DVD対応、高パフォーマンス・ビデオカードXPERT 128

ハイエンド3Dアプリケーションからの DVD再生まで

ATIテクノロジーズは、最新型3DおよびDVDアクセラレーターボード「XPERT128」を発表した。高品質DVDプレイバックと、先進の2D・3Dアクセラレーションを提供、16MBグラフィックスメモリを搭載。DirectX6.0およびOpenGLに対応。統合型DVDデコーダによりフルスクリーンプレイバックで高品質DVD画像を提供。1,920×1,600までの大型モニタに対応している。Windows95/98/NTシステムで利用可能。価格は29,800円。発売時期は98年12月から。

●ATIテクノロジーズ
TEL.03-5275-2241

S O F T W A R E

エクスプローラの操作感で文書や画像の管理・編集ができる“Visual Ex Ver1.2”

キヤノン販売は、米国Thinkstream Corporationが開発した文書や画像データの管理・編集ソフト「Visual Ex Ver1.2」を日本語化して発売した。同ソフトを利用すると、ワープロソフトや表計算ソフトのデータ、スキャナーやデジタルカメラで取り込んだ画像データなどを階層構造で表示でき、Windowsエクスプローラの操作感覚で、簡単に分類・管理が可能。指定したフォルダ内の複数のファイルが画面上でサムネイル表示されるので、いちいちファイルを起動しなくても内容を確認できる。画像データを編集する機能も備えている。編集したデータは、Visual ExドキュメントのほかJPEG、BMP、Photoshop、HTMLなどさまざまなファイル形式で保存可能。12,800円

●キヤノン販売アプリケーション企画2課
TEL.043-211-9169

さまざまなデータの管理が簡単に

S O F T W A R E

Creator's Fellowの新バージョン Version1.5発表

ムービー、アニメーション制作を強力にサポート

ループドピクチャーは、CGアニメーション、ムービー制作のためのフォーマット変換・ファイル管理・イメージエフェクトソフトウェア「Creator's Fellow」の新バージョン1.5を発売した。同バージョンは米SGI製ワークステーション統一OSであるIRIX6.5にいち早く対応。HDTV時代に対応したイメージのリサイズ処理の強化、デジタルディスクレコーダーの制御機能の強化、入出力イメージの各プレビューワーに対する多様な表示機能の追加を行っており、新たなイメージエフェクトプラグインを15個追加、さらに10種類のハードウェアレンダリングプラグインも追加された。価格はConvenienceが20万円から、Enterpriseが35万円から。

●ループドピクチャー
TEL.03-3582-7666

S O F T W A R E

IMAGICAがVJ用ソフト motion diveの市販化を計画

IMAGICAは、メディアクリエイター平野友康とimage dive STUDIOによってプロデュース制作されたVJ（ビデオジョッキー）用ソフト「motion dive」を発売する。motion diveは1台のパソコンだけでリアルタイムに映像のミックス／送出を行えることが最大の特徴。100種類以上のQuickTimeムービー（320×240pixel）素材をリアルタイムでABチャンネルにドラッグしてスイッチングしたり、同時に2つの映像を重ねて再生するほか、ベース画面と呼ばれる1レイヤーを加えて最大3チャンネルの映像の同時再生が行える。価格は28,000円を予定。QuickTime3.0使用。ハイブリッド版。

● motion Diveプロジェクト
http://www.netburger.ne.jp/motiondive/

ビデオジョッキーが手軽に

H A R D W A R E

Monster Fusion Z100、Voodoo 3Dグラフィックスとハイパフォーマンス2Dを1枚のカードで実現！

Direct3D、OpenGL(ICD)、MiniGL、Glideをサポート

ダイアモンド・マルチメディア・システムズは、Voodoo 3Dゲームとハイパフォーマンス2Dをサポートする2D&3Dグラフィック・アクセラレータカード「Monster Fusion Z100」を、発売した。3D/fx社のBansheeチップを採用した、Windows95/98対応のPCで動作する、2D&3Dグラフィックアクセラレータカード。MicrosoftのDirect3DやOpenGL(ICD)、MiniGL、Glideをサポートする。AGP対応版は16MB 125MHz SGRAMを搭載して24,800円、PCI対応版は16MB 125MHz SDRAMを搭載して23,800円。

●ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
TEL. 03-5695-8401

H A R D W A R E

FinePixシリーズに光学3倍ズーム機「デジタルカメラ FinePix600Z」登場

富士写真フイルムは、150万画素の超高画質と小型・軽量のボディの「FinePix（ファインピックス）」シリーズの最上位機種として、光学3倍ズーム機能を搭載した「FinePix600Z」を発売する。一眼レフカメラ用レンズをも上回る高解像度を実現した、8群8枚構成で大口径のフジノン光学3倍ズームレンズを搭載。3倍までズームスピードも約2秒。デジタル2倍撮影機能を使用することで、最大6倍までの撮影が可能。「FinePix」シリーズの特長を継承しながらマニュアル撮影モード、絞り優先AE、外部ストロボ同調などのカメラ上級者向けの機能をフル装備。94,800円。

●富士フイルムお客様コミュニケーションセンター
TEL.03-3406-2981

光学3倍ズームレンズ搭載FinePix600Z

H A R D W A R E

マルチメディア処理に最適の高性能3D演算CPU「PK-K6H333/98」

アイ・オー・データ機器はマルチメディア処理に最適の高性能3D演算CPU「PK-K6H333/98」を発売した。第6世代アーキテクチャ採用の3DNow!テクノロジーのAMD K6-2/333プロセッサを搭載し、Windows95/98環境でDirectX6を利用すれば3DNow!機能がマルチメディア処理に対し、より高いパフォーマンスを発揮する。また、MMXテクノロジーに対応している。1次キャッシュメモリはMMX Pentium、PentiumIIの2倍の64KBを搭載。対応機種はPC-9821のValueStarシリーズとMATEシリーズ（CanBeシリーズについては98年末頃より対応案内予定）。対応OSはWindows95/98。44,800円。

●アイ・オー・データ機器
TEL.076-260-1024　03-5256-1024　06-368-1010

PC-9821シリーズのマルチメディア処理をアップ

S O F T W A R E

日本語True Typeフォント作成キット機能アップ「漢字エディットキット2.0」

Windows用TrueTypeフォントも書き出し可能に

エヌフォー・メディア研究所は、日本語TrueTypeフォント作成キット「漢字エディットキット」にWindows用TrueTypeフォントの書き出し機能などを追加した「漢字エディットキット2.0」を発表した。これまでのMacintosh用TrueTypeフォント書き出しに加えWindows用TrueType書き出しにも対応し、オリジナル日本語TrueTypeフォント作成に威力を発揮する。Illustrator1.1形式のEPSファイルやFontographerなど1バイトフォント作成ツールで作成したフォントの読み込みも可能。処理できるファイルサイズの制限を引き上げ、より複雑なフォントの作成にも対応している。漢字Talk7.1以上のMacintoshで動作。98,000円

●エヌフォー・メディア研究所
TEL.03-5411-7736

H A R D W A R E

ミノルタがアドビ システムズ社開発のPrintGear搭載レーザープリンタを発売

ミノルタは、アドビ システムズ社が開発した最新鋭プリンターコントロールシステムPrintGear（プリントギア）を搭載したモノクロレーザープリンター「PagePro8L」を発売した。PagePro8LはSOHOや個人ユーザーを対象とした小型・軽量のパーソナルレーザープリンター。新開発高速8ppmエンジンとアドビ システムズ社開発の最新鋭コントロールシステム「PrintGear」の採用により、高速プリントと高い操作性を達成している。豊富なプリントモードの搭載、パソコン側からプリンターの状態が確認できるステータスモニタ装備など、操作性を大幅にアップ。59,800円。

● ミノルタお客様商品相談窓口
TEL.03-5423-7555、06-271-2641

アドビ システムズ社のコントロールシステムを搭載

H A R D W A R E

松下インターテクノがノンリニアビデオ編集商品の発表と機能強化

miroVIDEO DC50はWindows95/98/NT4.0環境で高画質・高機能を実現

松下インターテクノは、ピナクルシステムズのノンリニアビデオ編集システムmiroVIDEO DC50、miroMOTION DC30 plusをはじめとするmiro（ミロ）ブランド新商品を日本国内で発売した。miroVIDEO DC50はWindows95/98/NT4.0環境で高画質・高機能を実現、コンポーネントビデオ入出力と平衡オーディオ入力に対応した外部接続ボックスを装備、Adobe Premiere、Adobe After Effects（ともに英語版）をバンドル。miroMOTION DC30 plusはPower Macintosh G3シリーズに最適化、データ転送レート8MB／秒、モーションJPEG画像圧縮率2.2：1の高画質を実現。miro VIDEO DC50が39万8千円、DC30 plusが17万8千円。

●松下インターテクノ
マルチメディアプロジェクト
TEL.03-3779-8682

S O F T W A R E

新登場AutoCAD LT98、Windows98完全対応＆AutoCADと完全互換

オートデスクは、Windows98に完全対応し、AutoCAD R14と完全互換をもつ2D CADソフト、「AutoCAD LT98」を発売する。最新のインターネット／イントラネット上でデザイン資産を共有するためのDWF（Drawing Web Format）に対応、インターネット上で図面の閲覧・確認・データのやりとりが簡単に行える。また、ダイアログボックスを活用した配列複写の指定、プレビュー機能での編集状況確認、作図の生産性をあげる数々のコマンドを備え、スピーディな操作環境などユーザーの立場に立った改善がなされている。Windows95/98/NT4.0対応。12万8千円。

●オートデスクインフォメーション窓口
TEL.03-3473-9694

http://www.autodesk.co.jp

『ヘム・キャット！』
黒ネコが、自分をかわいがってくれる人々を次から次に殴り倒していくという無軌道なストーリー(笑)。最後にネコがつまみ上げられ、こねくり回されるとMTVのロゴに……。FALSHによるマウス描きの線と画面の「ぶれ」の効果が内容とマッチ

7月1日～8月31日の間、Webや雑誌告知などにより広く募集された「MTV ステーションIDコンテスト1998」の受賞者が決定した。数十秒間の映像のなかに、世界観とストーリーが盛り込まれたステーションID。必ず登場する「MTV」のロゴ。MTVのイメージを、短い時間の間でいかにインパクトをもって表現できるかがポイントとなる。そして、今回見事『デザインプレックス賞』を受賞したのが、粟村淳子さんと農宗靖也さんからなる2人組のユニット、クリス&ペプアーだ！

MTVステーションID コンテスト1998

デザインプレックス賞 『ヘム・キャット!』

●クリス&ペプアー
ネットを通じて出会った、東京在住マルチメディアクリエイターの粟村淳子さんと、広島在住サラリーマンの農宗靖也さんからなる2人組ユニット。粟村さんは、普段はフリーでWebデザインなども手がける。今回の作品については農宗さんが、企画、演出、音探しを、粟村さんは、企画、演出のほか、デザインや実制作を担当している。
「(マルチメディアクリエイターという肩書きは)すごく恥ずかしいです。かっこわるいだろうとざとつけたんですけど、ホンキで受け取っちゃう人が多くて(笑)」(粟村さん談)
@super.win.ne.jp

「MTV ステーションIDコンテスト1998」には、数々の力作が寄せられた。ハイエンドCGを用いたものも多く、短い映像のなかにもそれぞれの制作者のアイデアやテクニックが垣間見られた。

デザインプレックス賞を受賞したのは、クリス&ペプアーの『ヘム・キャット！』。近所に実在する「無軌道な」黒ネコをモチーフに、チープなタッチで描かれたセルアニメ風ステーションIDである。全体的に高度な映像技術を駆使した、アンダー気味のストーリー、色調の印象を持つ作品が多いなか、べた塗りの「抜けた」感じが小誌の目に留まった。どこぞで聞いたような語感の、脱力系のユニット名もなかなかナイス！

「とにかく(ユニットしての活動は)これが初めてなんです。でも、2人とも映画やアニメに興味があって、とりあえず何かやってみようか、という感じで。テクニックやノウハウも持っていないけど、やりたいことをやろう、勢いで見せてしまえ！　といったことしか考えなかったです」(粟村さん)

制作方法は、Macintoshを用い、Macromedia FLASHで直に一枚ずつ絵を描き、それにアニメーションを付け、QuickTimeで書き出したデータをAvid-Cinemaというビデオ出力ボードでビデオに落とす、という流れ。チープなタッチは、マウスでそのまま描いたら必然的にそうなった、とのこと。決して高度な制作環境ではないが、アイデアとテンポの良さで作品を作り上げている点も受賞のポイントとなった。

「応募総数を聞いて、びっくりしました。作っている最中は自分のものが一番イイと思うじゃないですか。『最高だぜ！』って。でも、見直したらあらばかり見えて、『やっぱりダメだなー』と。それでも、『やればできるんだ』ということが実感できたので(今回の受賞は)良かったです」(粟村さん)

2人とも個人でそれぞれ活動する身だが、機会があればユニットとして作品を手がけたいとのこと。今後の活躍に期待したい。

Seybold Seminars Tokyo/ Publishing 98

DTP、Webデザイン、プリプレスなどデジタルパブリッシングに関する祭典、「Seybold Seminars」が10月21～23日の3日間、東京・池袋サンシャインシティコンベンションセンターで開催された。イベントの内容をお届けする。

文・写真　編集部

展示会場のマクロメディアブースの付近。同社はDirector6.5J、Dreamweaver、Fireworks、FreeHand 8JなどWeb制作に関する一連のソフトを紹介。多くの人が集まっていた

Adobeのブース。新バージョンIllustrator 8日本語版、Web用画像処理ツールImageReady、来年1月に発売予定のImageStylerなどを展示。インターグラフ社のTDZ-2000とWILDCATによるWindowsでのグラフィック制作の事例なども紹介していた

Quarkのブースでは、ネットワーク上でデザイナーと編集者がDTP作業を連携できるQuark Publishing System 2.0のワークフローのほか、QuarkXPress4.0によるWindowsDTPのTips解説などが行われた

iMacが好調なAppleのブースでは、新OSのMac OS 8.5をはじめ、ColorSyncなどDTPに強いMacならではの製品紹介が行われた。初日の基調講演は同社社長・原田永幸氏が行った

さまざまな入出力デバイスを展示したエプソンのブース

マウスで描ける新型タブレットintuosを発表したワコムのブース

インソ社のブースでは「End to End」と題し、Quick View Plus、DynaBase、Outside In Serverなど企業向けの大規模なWebパブリッシングシステムを展示

高木敏光氏の「Webアニメーション・ビットマップ編」セミナーの様子。『高木工務店』でも触れていたタカギズムにあふれたグラフィック制作のよもやま話を披露

上野亨氏の「Webアニメーション・ベクター編」セミナーの様子。作例はもちろん「マリモ」(笑)。笑いに包まれながらも、高度なテクニックを披露した

Director、Dreamweaver、Flashなどを駆使してShockwave講座を行った廣鉄夫氏。写真は先にセミナーを終えた高木氏、上野氏が「ここの客はレベルが高いぞ」とセミナー準備をしている廣氏にプレッシャーをかけているところ(笑)

規模は縮小ながらも実直な姿勢に変貌

今年で3回目を迎える「Seybold Seminars」は、初回の幕張メッセ、2回目の東京ビッグサイトでの開催よりも規模を縮小した形で行われた。

出展企業は約40社。グラフィック関連ソフト、新聞組版システム、DTPの効率化システム、入出力デバイス、カラーマネジメント、Webコンテンツ制作ソフト、DTPやWebサーバー、それらに関する出版物の展示など、昨年よりその数は少ないものの、各社それぞれが特長のある新製品を紹介することで、来訪者も質の高い情報を得られていた様子だ。

いっぽう、このイベントの主軸である各コンファレンスでは、業界のさまざまな分野で活躍する人々によって、グラフィックス制作、MacやWindowsでのDTP、Web、映像制作、PDF、プリプレスといったデジタルコンテンツの複雑な議題をテーマにさまざまなセミナーが行われた。これらのセミナーには、本誌でもおなじみの瀧上園枝氏や、高木敏光氏、上野亨氏、廣鉄夫氏などのDirectorムービーをはじめとするデジタルコンテンツの名クリエイターらも参加。印刷業界を中心としたネクタイ姿のビジネスマンも多く、やや堅苦しい雰囲気のセミナーが多いなかで、彼らの「柔らかい」語りくちのセミナーはひときわ魅力となっていた。

3日間を通しての来場者は24135名。セミナーの受講料がやや高額であったり、またDTPをはじめとする業界が内部で制約を多く作ろうとするあまり、かえって門戸を狭くしてしまっているような印象があり、正直にいえばイベントとしては年々下火になっている感は否めない。それに加えて日本中に吹き荒れる不況の嵐が、こうしたデジタルパブリッシング業界にもまさに押し寄せているかのような厳しさがあったことも事実。しかし、その反面、これまでのこうしたイベントにつきものの、浮き足だった軽薄短小な雰囲気からは一変し、派手さはないがイベント全体がもっと優れたコンテンツの作りかたの追求へとシフトする、実直な姿勢に変貌した印象もあった。

❶ 平田隆一さん ❷ 野口竜司さん ❸ 根本雄喜さん
❹ 鈴木さおりさん ❺ 坂手宏充さん(Future Brain Project)
❻ 小暮幸広さん(Future Brain Project)
❼ 渡辺ひろふみさん(Future Brain Project)
❽ 西浦正和さん(Future Brain Project)
❾ 阪下昌宏さん ❿ 甲賀順一さん
⓫ 武田健さん(Future Brain Project)

Webデザイナーの新しい顔

一方、取材当日の10月30日、ソニー・ミュージックエンタテインメント白金台オフィスで行われていたDEP「Webデザインコンテスト」受賞者たちの話を聞く機会ももらえた。7階のホールには、多くのDepperや同社のマルチメディア部門の社員たちが集まり、楽しい雰囲気での授賞式、受賞作品の発表がされた。

受賞者は7グループ、NY在住のオガワナホさん(23)を除く、全受賞者が全国から集まった。

「火炎放射器隊」というグループでインディーズの音楽活動を行う根本雄喜さん(21)は、川崎市在住の多摩美大に通う学生。インディーズレーベル「co-gen production」での音楽活動を拡げるために制作したWebコンテンツが受賞となった。「火炎放射器隊」では、ビジュアル面でも中心的な存在だ。

エジプトの呪術をテーマにしたWebコンテンツ「Future Brain Project」を制作したのは東京の小暮幸広さん(29)。コンピュータ関連の企業に勤務する会社員で、同じ会社の仲間を中心に同じ名前のユニットで創作活動を続けている。応募した理由は「賞金がほしかったから」とおどけて見せる彼らには好感が持てる。

当日の参加者では紅一点となった鈴木さおりさん(29)は、Hotwired Japanをこの6月に退職し、現在東京で活躍するフリーのデザイナー。彼女のスタジオの名前でもある「Visually Contegious Products(視覚的に感染性のある製品)」というWeb作品が受賞。アメリカ仕込みというそのテクニックで、HTMLに遊び心を加えていきたいという。

30代なら泣いて喜びそうな「横浜銀蝿」をリスペクトした作品を応募、独特なセンスで場内でもときおり笑いを巻き起こしていた平田隆一さん(29)は、川崎市在住の会社員。作品を誌面で紹介できないのがなんとも残念なほどクオリティは高い。Photoshopを駆使したそのテクニックで、今後多くのアーティストをデザインしてほしい。

「DTPオペレーターの毎日に疲れて」というのが応募したきっかけだったというのは阪下昌宏さん(24)さんと甲賀順一さん(22)のふたり組。ともに大阪で別々の会社に勤務。『牛乳』というありふれたテーマで、いかに世界観を拡げ、楽しんでもらえるか」が作品のコンセプトだ。

最後に紹介するのが、「360° spinning web」を制作した野口竜司さん(21)。立命館大に通う京都の大学生だ。この作品のコンセプトは回転。「楽しさは最大に、容量は最小に」を目指して、すべてFlashで制作されたビジュアル中心のWebページになっている。

目指していくものはみなそれぞれだが、こういう手法もあったのかとうなずかせる力を持つ個性のあるWebページを見ることができた。

「co-gen productions」根本雄喜

「Future Brain Project」小暮幸広

「Visually Contegious Products」鈴木さおり

「牛乳」阪下昌宏・甲賀順一

「360° spinning web」野口竜司

「ナホコム」オガワナホ

プレゼント

「DEPオリジナルマグライト」
ソニー・ミュージックエンタテインメントDEPより、DEPロゴ入りのオリジナルマグライトを抽選で5名の読者にプレゼントします。重厚なデザインでアウトドアでは必携のマグライト、PCの裏を覗くときにもたいへん重宝する
●応募方法／官製はがきで、住所、氏名、年令、性別、職業、本誌やDEPに対するご意見、ご要望などをお書き添えのうえ、お送りください。
●宛先／〒102-0074 東京都千代田区九段南2-7-6 相互九段南ビルディング
(株)エクシードプレス デザインプレックス編集部 「DEPマグライトプレゼント」係
締切：12月17日
なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

ソニー・ミュージックエンタテインメントで行われたWebデザインコンテスト発表会の様子

❶ 田辺隆義さん
❷ 神谷明憲さん
❸ 清水儀久さん
❹ 吉丸慎さん（モリンコララバイ）
❺ 八重樫王明さん（モリンコララバイ）

君もDEPに参加してみないか

ソニー・ミュージックエンタテインメントDEPに入賞したクリエイター5人と、Webデザインコンテストで入選したニューフェイス6組にインタビュー

音楽や映像のコンテンツのほか、デジタルクリエイターを発掘、育成しようという目的で、ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）が93年からスタートさせたDEP（Digital Entertainment Program）。入賞者はすでに60組を数えるが、そのなかから現在SMEで活動中の5人と、先日行われたWebデザインコンテスト入賞者6グループの話を聞かせてもらった。

ソニーのアーティストをデザインできる有利な立場

ここで紹介する5名のクリエイター、神谷明憲さん、清水儀久さん、田辺隆義さん、モリンコララバイ（吉丸慎さん、八重樫王明さん）は、みな外でもそれぞれの仕事を持つプロのクリエイターたちだが、ときおりDEPルームに訪れては制作活動を行っている。

神谷明憲さん（25）は、現在、制作会社に勤務しながら、個人でも活動を続けているクリエイター。岐阜県出身で4年制の大学を卒業後、岐阜県国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）に入学、アートの研究を行う。96年にDEPで受賞、DEPパスポートを取得し、現在では、Webサイト「Sony Music Online Japan」(http://www.sme.co.jp/)でマライア・キャリーやジェンカなどのページ、今冬のソニーの「顔」ローリン・ヒルのスクリーンセーバーなどを制作した。

清水儀久さん（32）は、フリーで活動するデザイナー。おもにグラフィックや3DCGを中心に制作活動を続けているが、「バンソウコウのヒミツ」という3DCGのムービー作品が昨年のDEP AWARDを受賞。DEPでの活動は、今年になってからという「新人」だ。彼は今年、業界向けに配布されるKi/oon Records所属のアーティストのインデックスCD-ROMのインターフェイスをデザインしている。

ほかの人がデザイン中心なのに対し、プログラマーという立場でDEPに参加する田辺隆義さん（26）は、多くのDepperたちの制作をサポートしている、職人的な雰囲気を漂わせている。LINGOを駆使して、CD-ROMやShockwaveを制作できるという強みを活かして、今やDEPではなくてはならないひとり。学生時代からのコンピュータ好きが高じて、現在の仕事につながっている。

独特のファンシーな雰囲気が漂うモリンコララバイのふたり組、吉丸慎さん（26）と八重樫王明さん（26）。岩手県出身、デザイン会社に勤務していた八重樫さんが「Kimikimi'98/Mosakusa of my mind」で、DEP SPECIAL AWARDを受賞。中学以来の友人である、デザイナー吉丸さんとともにユニットを今年結成。「もっさり」をテーマに活動を続けている。彼らはDEPでは、Sony Records所属のアーティストファイルを制作、そのほか椎名へきる、朝日美穂などのアーティストのホームページ制作に参加している。

Depperはソニー・ミュージックにある意味所属してはいるものの、決して仕事をもらうだけの「下請け」的な立場ではなく、アーティストなどとも創作活動を行ううえでは対等に接しているというスタンス。

今年、DEPイチ押しの彼らが今後目指したいことを最後に聞いた。「デザインだけでなく、なんでもこなせるユニットとして活躍したい」（モリンコララバイ）、「ゲーム、とくにプレイステーション用の、今までにないジャンル、システム的に見たことのないゲームをプロデュースしたい」（田辺さん）、「分野は問わず、さまざまなものを軌道に乗せていきたい」（清水さん）、「プログラムとデザインが複合したおもしろいコンテンツを作りたい」（神谷さん）。今後いろいろなシーンで彼らの名前を聞くことになるのではないだろうか。いち早く本誌で紹介できたことをうれしく思う。

Sony Music Online Japan「Online TV」オープニングタイトル
制作：八重樫王明

Sony Recordsアーティストファイルに含まれるミニゲーム
制作：モリンコララバイ、田辺隆義

「スマイル」のホームページ用ゲーム
制作：八重樫王明

Ki/oon Recordsアーティストファイル
デザイン：清水儀久
オーサリング：田辺隆義

Sony Music Online Japan内のホームページ
デザイン：神谷明憲

Sony Music Online Japan内のホームページ
デザイン：神谷明憲

これらの作品の一部はDEPのページ（http://www.dep.sme.co.jp/）で目にすることができる

❶「お互いが[illegible]」
❷「紙と対話し[illegible]」
❸「絵の具の[illegible]ぶり」
❹「こうして描く[illegible]」
ゆ：このカッティ[illegible]絵は、ぼくがモデルなんですよ。白いほ[illegible]絵の具を筆につけていて、黒根は黒い[illegible]てるんですよ。「白根汁」「黒根汁」と[illegible]すけどね(笑)。

組立キット(左)。ギャラリーを模してある。設置されたMacのDirectorムービーで作られたおみくじをひくと番号の印字された紙がプリントされ、受付でその番号の組立キットと引き替える仕組み。全部で5種類

本展用にDirectorムービーを制作したひとり、八重樫王明さん。友人の吉丸慎さんとデザインユニット「モリンコララバイ」を結成している。ソニー・ミュージックエンタテインメントDEPの出身で、かねてからのファンだった白根さんに会ったのがきっかけで、いろいろ手伝わせてもらっているそう。これからの活躍が待たれる

●白根さん展覧会情報

天久聖一と白根ゆたんぽによるステ看板のコラボレーション展
『捨てちゃって』

天久聖一・白根ゆたんぽ
1998年11月9〜22日
12：00〜19：00(最終日は16：00まで)(入場無料)
問：ペーターズショップアンドギャラリー(TEL.03-3475-4947)
初日9日午後6時より8時までオープニングパーティー

捨てちゃって
天久聖一☆☆☆☆
☆☆☆白根ゆたんぽ
でんわ03-3475-4947

●展示作品紹介

デジタローグギャラリーで展示された作品は、アクリル絵の具で描いたキャンバス作品が6点、壁や床に貼ったカッティングシート作品が4点。そのほとんどが白根さんの知り合い(PEPPER SHOP古賀学氏、スージー甘金氏、etc...)に引き取られていったそうだ。
「いつも仲間内で買い、買われを繰り返してるんですよ(笑)」
では、ご本人からこれらの作品を解説していただこう。

❺「朝からこう([illegible]レールつき)」
❻「夕方にこう([illegible]マエクスプレス アルプスつき)」
ゆ：あれは朝と夕[illegible]なんです。昼間に何かが起こって。
●もめているんで[illegible]
ゆ：そういうプレ[illegible]ですよ(笑)。こらしめられる感じというか(笑)。最初は風景画を描こうと思っていて。だけどふつうの風景にそ[illegible]大きい人の絵を描いたんです。風景画が好きなんで、風景画の展覧会をやってみたくて。電車の絵を描こうと[illegible]んですけれど、『BRUTUS』の特集「電車でGO!?」でたくさん描いてしまったんで(笑)。
●ああ、買いました[illegible]いました(笑)。

❿「白根vs黒根」
ゆ：「悪いことしている人の後ろでもっと悪いことしている人がいるから気を抜くな」ってことで(笑)。「どっちが白根？」って聞かれるんですけれど、逆に「どっちが黒根？」って思わせる絵にしようってことだったんで、まあどちらでもいいんです。雑誌用に頼まれてラフを3案出したんですけれど、そのなかのボツになったひとつなんですよ。で、妙に気になっていたんで使っちゃおうと。まあそんな感じで、あんまり絵にテーマとか思いとかは込めないんで、見た目が引っかかるほうがいいかなという感じです。
●DMはこの絵の線画だったんで、線画の個展なんだと思ってました。
ゆ：ああ、しかも名前が「白根vs黒根」なんで、こういうものなんだと思って来ない人もいましたよ(笑)。「もう先が読めた」みたいな。だからDMは、表面をエンボスの梨地の紙にしてキャンバス風に見立てて、これから描くよって言いたかったんですけれどあんまり伝わらなかったみたいですね(笑)。

❼「セミグロス・ブラック」
●この機械っぽい絵は？
ゆ：これはクルマのプラモデルの裏側なんですよ。
●だいたいこれらを描くので、どのくらいの時間を使うんですか？
ゆ：これはね、けっこう速いですよ。
●いや、「電車でGO!?」を見てたらすごい数の絵が描かれていたんで、このベースの雑誌だと相当大変だったんじゃないかなと思って。
ゆ：不思議ですよね。2週間以上かかってるはずなんですけどね、思い出のなかとしては(笑)。

❽「パンダ・ポルノ・桶」(左)
❾「エキゾチック成り損ない」(右)
ゆ：ベタフラッシュっていうガキガキのパターンのなかに、なんかいろいろ絵を入れようというアイデアがひとつ湧いてきて。「ワイアード」で一度描いたことがあるんですけれど、それをもっと展開させてみたものです。ポルノを堂々と描きたかったんですよ。女の子のイラストレーターがエッフェル塔を描いたり、フランスパンを描いたり無頓着に自分の好きなものとしてフランス文化をねじ曲げて描いたりするように、じゃあ男も好きなものを描いてみてもいいかなというところですね(笑)。で、普段好きなポルノとかを、整然と描いてみたんですよ。その〜んの絵みたいなものが少ないような気がしたんですよ。肝心の部分がベタフラッシュで隠れているとしょう。
●うーん、そこが見たかった(笑)。

白根ゆたんぽさん。作業場件自宅で。以前本誌でお伝えしたハイパーヨーヨーの趣味はその後、プロスピナーのライセンスを取得したほど高じてしまったらしい

ギャラリーの様子

「白根」の黒い部分、悪い部分が「黒根」なんです(笑)

個展「白根vs黒根」を開いた白根ゆたんぽさん

文・写真　編集部

雑誌、テレビ、デジタルメディアなど幅広いジャンルで活躍中のイラストレーター白根ゆたんぽさん。9月22日～10月18日、東京・原宿のデジタローグギャラリーで開かれた単独個展のタイトルは「白根vs黒根」という、わかるようなわからないような不思議なネーミング。いったい黒根ってなんだろう？そして最近の活動は？　白根さんに爆笑直撃インタビュー。

白根さんが生み出す数々の絵は、たとえばブラックユーモアを素材としていてもなんとなく人を和ませてしまうような、ちょっと懐かしい気分にさせてくれる力がある。以前本誌で紹介したときにはいろいろな出版社から「白根さんを紹介してほしい」という問合せも殺到したほどで、その人気の高さもうかがえるだろう。

そんな白根さんが今回の個展で展示した作品は、アクリル絵の具で描いた絵を中心とした、デジタルへ加速する世の中に一石を投じてみようという試みだった。

「黒根」は今一番興味のあるキャラクター

●まず今回のテーマは?

ゆたんぽ(以下ゆ):テーマはね、いつもなくて困ってるんですよ(笑)。仕事で頼まれたことを描いてるだけだから、普段からあんまり描きたいものがないんです(笑)。だから逆に何描いてもいいんですよ、ぼくの場合。ただ新しい試みとしては、今はイラストまわりがちょっと元気がないから、そういうものを意識した展開でなにか面白いことやろうかなって。でも企画からあげていくと、内容が固くなっちゃう。妙なしかけを作ったりするようなことはせずに、通常のイラストのスタイルのなかで面白いものを描いたほうがなにか意義があるんじゃないかと。で、どうしようかなって考えてたら、あるとき「白根vs黒根」っていうのがポッと浮かんで(笑)。いつもそうなんですけど、自分が勢いづきさえすればいいんですよ、キーワード的に。だから人に説明を求められると説明できないんですよね(笑)。「白根vs黒根」で自分の動機づけというかきっかけができたんで楽になりましたね。親しい人に相談したら、「普段どおり好きなもの描けばなんでもいいんじゃないの?」っていわれたんで、普段どおり好きなもの描きました(笑)。

●「黒根」とはいったい?

ゆ:「黒根」は、自分が今一番興味のあるキャラクターです(笑)。悪い白根というか、黒い白根。ナインティナインのオールナイトニッポンのなかで「悪い人の夢」っていう芸能人の口調をまねてひどいことをいうコーナーがあるんです。たとえば笑福亭鶴瓶だったら「悪瓶」とやって、鶴瓶口調でほかの芸能人の悪口をいうもので。そういう自分でありながら、パラレルでもなく悪い部分、一要素として黒い部分、悪い部分が育ったりしぼんだりするっていうのが自分のなかで興味あったんです(笑)。英語に訳すと「White Roots vs Black Roots」で、人種問題みたいでおおげさになっちゃうから(笑)。で、かたくなに日本語にしてみたんですけどね。

●それはこれらの絵でいうとどのあたりに現れているんですか?

ゆ:絵に出しちゃうと逆に「ああ、そういうことか」って思われてしまうんで、自分の内面の動きだけでそれを完結させようかなと。1枚の絵を描くなかで相手にわかりやすく描く部分と、体力的にもめんどくさい部分といろいろあるわけなんです。「ここはやらなきゃ。でもやるのめんどくさいから、やだ」って。そういうせめぎあいみたいなものがいっぱいあるから1枚の絵の内容自体でいいものと悪いものを戦わせるんではなく、白根と黒根っていうのがいながらそれが1枚の絵を描いているっていうものなんです。まあ、お客さんにはぜんぜんわからないですよね(笑)。だからいちおう線画を壁に貼って、床には「白パンと黒パン」っていう(笑)、いちおう対決っぽい結びつきの絵でわかりやすくはしてみました。

●アナログな絵を飾る一方で、パソコンのあみだくじからプリントアウトして番号を抽選する組立キットもありましたね。

ゆ:引換券をおみくじ形式みたいにしました。組立キットはギャラリー来場記念というおまけ的な要素です。最初は組立キットそのものをプリントアウトしようとしていたんですけど、なんかね、カラーレーザープリンターを3週間借りると、すごく高い(笑)。とてもじゃないけどやってられないから、家のインクジェットのカラープリンターを使って、会場でプリントアウトするシステムだけは作っておきました。よく個展ではインターネットのページにつながっていて書き込みができたりしますよね。だから逆に、足を運んできてくれた人だけがモニターを使って何か遊べるのもいいんじゃないかと。ああいうおみくじみたいなアナログっぽい要素が好きなんですよ。組立キットのデザインを水谷(さるころ)さん、Directorのムービー制作をモリンコラバイのふたり組にやってもらい、ぼくはディレクションをしました。わりとね、人を使った展覧会だったんですよ、今回は。使ってみたというか。

●今までは全部ひとりで?

ゆ:そうですね。「ナマぬル」の展覧会のときはひととおり自分で全部手を加えてはいたんですけれど、そこをあえてやめて、口だけのディレクションというか、そこまでで止めておいてあとはどんなふうになるかまかせようという感じでやりましたね。ちょっと勉強しようかなっていう(笑)。結果なかなかいいものができたんではないかって思いますね。キットは組み立てないほうがかっこいいかも(笑)。

●この個展で何回目ですか?

ゆ:5年くらい前にHBギャラリーでやったのが最初で、これが2回目ですね。引換券を選ぶときにモニターに出てくる絵は、今まで仕事で描いたもののなかから使いました。個展のやりかたを忘れていてやばかったですよ(笑)。このためにすべて描き下ろしたんです。今までの作品を掘り起こしていくと細かいのがいっぱいあるし、そういうのは大きいギャラリーでまたやりたいなとは思うんですけどね。

最近では『うたばん』(TBS)の特番の映像用に、3日で絵を150枚くらい描いて超多忙だったという白根さん。雑誌『BRUTUS』の「電車でGO!?」、そして個展に、テレビにと、今年は今までのなかでもかなりの節目の年だったそうだ。作品同様に「こだわり」を感じさせないそのホンワカとした人柄は、聞き手をもますます「ゆたんぽファン」にさせてしまった。

design plex

98年12月号No.20 読者アンケート & 資料請求FAXシート

デザインプレックス編集部では、誌面充実をはかるため、読者の皆様からのご意見、ご希望をお待ちしております。お手数ですが、アンケートにご協力くださいますようお願いいたします。

FAX送信先　(株)ビー・エヌ・エヌ　デザインプレックス広告部

03-3238-1324

ご住所
(自宅・勤務先)
どちらかに○　〒

電話番号　ー　ー　FA

フリガナ

お名前

E-mailアドレス

勤務先(部署名)・学校名

●下記の該当する番号を回答欄に数字で記入して

業種　0)学生　1)デザイン　2)広告　3)
6)ゲーム・マルチメディアコンテンツ
10)商社・卸・小売業　11)金融・証
14)運輸・通信業　15)医療機関　1
18)その他(

職種　1)アートディレクター　2)デザイナ
5)ゲーム・マルチメディアクリエイタ
9)企画・調査　10)研究・開発　11
14)技術者　15)医師　16)教師

●ご希望のプレゼント商品番号(130ページをご参照く

●広告資料請求欄(下段のAD INDEX
資料請求番号の横の
※なお、資料の送付には時間がかかる場合が

資料請求No.	広告主
□10	エーアンドビーコーディ
□8	エクス・ツールス(株)
□9	エプソン販売(株)
□5	キャノン販売(株)
□6	キャノン販売(株)
□11	(株)シータ
□なし	STRATA,Inc.

料金受取人払
麹町局承認
2836
差出有効期間
平成11年4月17日
(切手不要)

郵便はがき

102-8790

東京都千代田区九段南2-7-6
相互九段南ビル

(株) ビー・エヌ・エヌ
デザインプレックス広告部
「読者ハガキ＆資料請求」係　行

読者アンケート＆資料請求ハガキ

ご住所
(自宅・勤務先)
どちらかに○　〒

電話番号　ー　ー　FAX番号　ー　ー

フリガナ

お名前　年齢　歳
性別　男・女

E-mailアドレス

勤務先(部署名)・学校名

切り取り線

●下記の該当する番号を回答欄に数字で記入してください。

業種　0)学生　1)デザイン　2)広告　3)出版・新聞　4)放送　5)映像制作　6)ゲーム・マルチメディアコンテンツ制作　7)印刷　8)コンピュータ関連業　9)製造業　10)商社・卸・小売業　11)金融・証券・保険　12)建設業　13)農林・水産業　14)運輸・通信業　15)医療機関　16)学校・研究所　17)政府・公共機関　18)その他(　　)

職種　1)アートディレクター　2)デザイナー　3)イラストレーター　4)カメラマン　5)ゲーム・マルチメディアクリエイター　6)編集・記者　7)広報　8)宣伝・マーケティング　9)企画・調査　10)研究・開発　11)営業・販売　12)総務・人事・経理　13)情報処理　14)技術者　15)医師　16)教師　17)その他(　　)

●ご希望のプレゼント商品番号(130ページをご参照ください)

●広告資料請求欄(131ページのAD INDEXを参照の上、資料請求番号に○をつけてください)
※なお、資料の送付には時間がかかる場合があります。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H3	H4

広告資料は1998年12月18日到着分まで有効

present from plex

プレゼント フロム プレックス（プレプレ）

今月の目玉

驚いた！恐竜アニメもこりゃ簡単

1

人も動物も3Dモデリング
Poser3日本語版

さまざまなポーズを思いのままに設定でき、顔の表情や手の表現なども細かく設定できる3Dフィギュア・アニメーションツール。また、キーフレーム登録だけで、簡単にアニメーションが作成できる。人体以外に犬、猫、馬、イルカ、恐竜の5つのフィギュアが用意され、人体と同様の設定が可能になっているほか、各種3Dファイルとの互換性あり。ハイブリッド版。
提供　メディアヴィジョン
http://www.mvi.co.jp

1名

カッコイイホームページがほらできた

2

ホームページ作成からサイト管理まで
Golive CyberStudio Personal Edition

HTMLの詳しい知識がなくても、DTP感覚で見栄えのいいホームページ作成が簡単にできる。思ったとおりのページを作りたいのに、HTMLタグがわからなくていらいらすることはない。ということは、ページデザインに力を注げる。おまけに高度なサイト管理能力もあるので、リンクやフォルダ構成に頭を使わなくても大丈夫。Mac版。
提供　ソフトウェア・トゥー
http://www.swtoo.com

1名

文字加工手間を掛けずに目立たせる

3

フォントの加工がワンクリックで
NILS` Type Effects Photoshop4.0 & 5.0日本語版

Photoshopのアクション機能を利用して、かっこいいロゴ作成や、ホームページ用のタイトル作成など、テキストのエフェクトをワンクリックで簡単作成。カスタマイズ機能もあるのでそのバリエーションはとても豊富。炎文字や雪帽子など、こった演出を試してみて。ハイブリッド版。
提供　ウイニングラン・ソフトウェア
http://www.winningrun.co.jp

1名

クォークにこんな機能がほしかった

4

QuarkXPressの使い勝手をアップ
Designer's ToolsPRO

どこにでもおける定規や、部分拡大可能なルーペ、斜めのガイドラインが引ける分度器、画像管理と画像貼り込み用ツールなど9種類のQuarkXPress用Xtensionがワンパックに。DTPの作業現場における煩わしい手続きの解消と作業効率の向上を可能にする。Mac版。QuarkXPress3.31/4.0対応。漢字Talk7.5以上。
提供　恒陽社グラフィックス事業部
http://www.koyosha.co.jp

1名

流行はフォントもやっぱりスリーディー

5

3Dフォントを簡単作成
BladePro

いまや猫も杓子も3D。いろんな場面でちょっと3Dフォントがほしいときは多い。でも、本格3Dソフトはちょっと敷居が高くてという人にお勧めなのがコレ。ポップアップメニューから角度と高さを選択するだけで文字や画像の3D化ができる。Mac版。
提供　ゲート
http://www.gate.co.jp

1名

あの人に季節の挨拶具満タン

6

ハイクオリティなフォトでプロの仕上がりを
具満タン4PLUS グリーティング

年賀状からクリスマスカードまで、1年中使えるグリーティングカードの素材を満載。季節にあわせてカードを送りたい場面は多い。そんなときに役立つのが、全収録素材集4,676点、CD-ROM8枚組みというデータ量をほこるこれ。「1999 NewYear Special 卯ROM」をつけて、1名の方に。ハイブリッド版。
提供　エーアンドビーコーディネータージャパン
http://www.hfs.co.jp

1名

応募のきまり

プレゼントご希望の方は本誌綴じ込みのハガキまたは131ページのFAXシートに❶希望商品の番号と商品名❷住所・氏名（フリガナ）・年齢・性別❸電話番号❹職業（学年）❺電子メールアドレス❻アンケートなどの必要事項をご記入のうえ、郵送またはFAXでお申込みください。
●締切：12月17日（木）消印有効
●当選発表：デザインプレックス2月号／No.22（1月18日発売）当コーナー

アンケートについて

ご応募の際は、必ず綴じ込みハガキまたは131ページのFAXシートにあるアンケートにお答えください。あわせて、本誌に対するご意見・ご希望をご記入ください。今後、取り上げてほしい特集記事などにつきましては、編集企画に反映させていただきます。

デザインプレックスNo.18／10月号　アンケート懸賞当選者（敬称略）
❶ STRATA STUDIO Pro2.5（1名）福島県・椿英明　❷ VISUAL PAGE Ver.2.0 日本語版（3名）東京都・半澤治郎　神奈川県・佐々木学　兵庫県・西堀誠人　❸ANIMATION MASTER Ver.5J（1名）神奈川県・上原恒子　❹フォントパビリオン03＆04+AudioRom（2名）北海道・森山まゆみ　東京都・小林力　❺ANIMATION MASTERオリジナルマウスパッド（5名）秋田県・加賀谷辰也　群馬県・宮下将彦　東京都・飯塚一彦　東京都・柴田玲子　島根県・後藤寛治　❻「夏を遊ぼう」！（5名）宮城県・高橋信佳　神奈川県・島岡政代　大阪府・西田暢子　広島県・秋山尚子　山口県・木下幹夫

[デザイナーの]

情報手帳

designer's square
useful information
about goods,books,
records,events
and more.

今月のこれ欲しいっす

これはかなりの激レア度
奥田民生
Tシャツ&手ぬぐい

奥田民生の最近のそのオッサンぽい佇まいが好きだ。ダラッとした曲の数々も今日で31才(本当)になった自分にピッタリとくるものがある。なんだか高校の友だちにでもいたような身近な人柄って感じもするし。しかしうらやましいのは「高木工務店」の高木さん。またもやツーショット写真とは恐れ入った(107ページ参照)。

それは10月19日のできごと。高木さんからの1本のメール。

「ちっくら奥田さんにまた会ってきますわ」

なんでも事務所の人に誘われて、当日札幌のライブハウスで「ひとり股旅」を行う奥田氏に会いに行くらしい。なんともうらやましい話である。いいよなあ、うらやましいいなあ。この一連の「ひとり股旅」ツアー、チケットは即日(しかも発売開始10分くらい)ですべてSOLD OUTだったらしい。ご多分にもれず自分もチケット買えなかった組。そんな矢先に、呼ばれていくんだものな。いいよな、チェッ! なんだか東京より札幌のほうが都会的な印象すら受けてしまう。最近の高木さんと自分のメールでのやり取り中の話題にも上ることの多い民生氏。しかし、高木さんは何度もお会いしているが、自分は民生氏に会ったことないのがなんともむなしい感じだ。

あんまりにもうらやましいので高木さんにこう言った。

「民生Tシャツ買ってきてください」

それから2日後。シーボルトセミナーで上京した高木さんと会うことに。そして彼から手渡されたのは、奥田民生氏の筆ペン字によるのし紙のついたTシャツ手ぬぐいセットなのであった。のし紙には「目黒」(どういう意味かはわからん)「Tシャツ×3、タオル×3」そして「デザインドバイOTマーク(民生氏のマーク)」がしっかりと記されている。「工務店」の題字もしかり、「やっぱり筆ペンなのね」とひとりほくそ笑む自分であった。ありがたくそのTシャツ手ぬぐいセットを頂戴した私(ありがとう高木さん)。これはなかなかのレア物ではないかと思い、ここに記事を書かせてもらっている、というわけだ。

撮影用になかを開けてみると、赤、青、紺で背中にプリントされたOTマークのTシャツと、「有限会社奥田目黒店渋谷店」とプリントされたタオルが各3枚。そのグッズを見て、行くことのできないライブの臨場感がほのかに伝わってくるようだ。たぶんあんまり深い意味はないんだろうななんて思いつつ、その荒々しい筆文字は、なんとも「男のデザイン」って感じだ。

それからしばらくして。「ひとり股旅」が日本武道館で追加公演されるというニュースを耳にした。すぐそこの武道館でやるのか。「よっしゃ今度こそチケット取ったるぜ!」と息巻いていた私。発売開始10分後につながった電話の先で「その公演の予定枚数は終了しました」と悲しいコンピュータの女性の声が……。同じことを考えていた人はいっぱいいたようで、これはきっとファンをやめれば気が楽になるのかも、しかし高木さんに買ってきてもらってよかった。まさに激レアグッズだぜ。誰にもやらんぜよ。ちきしょうめ。

少しそんないやなことも忘れかけていた昨日、仕事で会った知人がひとこと。

「そうそう、これどうぞ」

彼の手には「奥田民生武道館緊急追加!!」と書かれたぴあのチケットが。どうやら行きたがっていた自分のために買っておいてくれたらしい(ちゃんとお金は払いました)。いやはや思いは通じるようで、いい誕生プレゼントになったのだった。これも超激レア。やったぜ!

いつかご本人とお話しできる日を夢見つつ、11月16日武道館行ってきます。

(編集部・鴨)

札幌で高木さんにゲットしてきてもらったTシャツ手ぬぐいセット。筆ペン字がまぶしいぜ!
©Sony Music Artists

Tシャツは背中に小さいOTマークがひとつだけといういさぎよさ

タオル。徹夜疲れのアブラギッシュな顔を思わず拭ってみました

マクロメディアWebページ
知らずに使うか、知って使うか。［マクロメディア発］マンスリー（第19回）Director㊢情報

これまでの記事やテクニカルノートに解説が出ていることでも、いざトラブルに出くわすと関連性がないように思えることがある。そんな例を紹介してみよう。もう一度冷静に対処することが大切だ。

意外と見落とすトラブルの回避法

複雑に関連性のあるトラブル

■WindowsのQuickTime3環境ではQuickTimeが表示されない

これはよくあるケース。QuickTime3キャストの読み込み方法を間違えているため、Windows環境で表示されない。読み込み方法は「ファイル」メニュー からではなく「挿入」メニューからになるので注意してほしい。Macではそのままでも動作するため、一旦間違えるとWin版作成時まで気づかない。くわしくはテクニカルノート「QuickTime3の使用について」を参照のこと。

■NEC98だけQuickTime3が表示されない

実際にはそんなことはない。正確に表現すれば「ドライブ名が違う場合、エラーも何も出ずにQuickTime3が表示されない」である。これは結論からいえば、QuickTime3のリンク先を相対指定に修正していないことが原因。くわしくはテクニカルノート「QuickTime3ムービーのリンク方法」を参照。QuickTime3の場合、Xtraによる機能拡張となるためthe searchPath が機能しない。これを把握せずに最後まで作ってしまい、「NECだけ動かない」というふうに一度でも考えてしまうとこの原因にはなかなか気づかない。

■Windows NTだけサウンドが再生されない

「MacやWin95では問題なく再生されるサウンドがNTではうまく鳴らない」というケースがある。QuickTime3と通常のサウンドの両方を使っているコンテンツの場合に起こり得ることで、以前であればWin95でも鳴らないケースである。ところがDirector 6.5では「Win95＋DirectSound＋IntelR SX」の環境であれば、両方のサウンドを同時に再生できてしまう。だから、検証環境によっては「Windows NTだけ鳴らない」ということが起こり得る。この場合はQuickTime3とサウンドを同時に鳴らさないようにコンテンツ自体を考え直すか、もしくはDirector 6.5サービスパックのQT3Mix.dllを使用することを考えよう。QT3Mix.dllを使用すれば、NTでもQuickTime3とサウンドを同時に鳴らすことができる。

くわしくはテクニカルノート「Windows版Directorのサウンド概要」および、Director 6.5サービスパックリリースノートを参照。

■外部SWAサウンドがローカルでは再生されるのにサーバーに上げると再生されない

SWAダイアログ内に「選択」というボタンがあるために逆にわかりにくいのかもしれないが、原因としては上記の QuickTime3の問題と似ている。「選択」ボタンを使用した場合、SWAのリンク先としてはローカルでの絶対パスが記録される。このためローカルでは問題なく再生されるが、サーバー上ではもちろんこのフルパスにアクセスすることはできない。SWAのダイアログ内のリンクアドレスには必ず「http://〜〜」の形で（つまりネット上でのパスで）記述しよう。

■ShockwaveとQuickTime

Shockwaveはバージョン6.0.1になってQuickTimeを扱うことができるようになったが、これに関する情報がまたわかりにくくなってしまった。確認しておきたいのは「QuickTimeの扱いは従来のままであり、QuickTime3からの新しい方法ではない」ということ。

QuickTime3は新しいXtraによって実現された機能。そのためこの機能はデフォルトのShockwaveでは動作しない。だからQuickTimeムービーを読み込むときは「ファイル」メニューから読み込む必要がある。ところが、この「ファイル」メニューから読み込んだ場合、WindowsのQuickTime3環境では動作しない。

これはつまり「Shockwave内のQuickTimeは使い物にならない」ことを意味する。言いたくないがこれは事実だ。

ただし、そんなに悲観的になることはない。もともとQuickTimeのような大きなデータを使わずにWebでアニメーションを実現させるのがShockwaveだ。だから本来の使用目的から考えるとQuickTimeをキャストとして利用すること自体に問題がある。最終的な転送データサイズを考慮すると、非現実的なデータサイズになることが多い。またQuickTimeをShockwave内で利用した場合、QuickTimeのストリーミング再生は行われない。よく「ストリーミング再生のためにShockwaveを利用したい」という相談を受けるが、これはもともとできないことなのでその点については覚えておいてほしい。イントラネットのような高速な回線で、しかも限定された環境で使用したいケースには役立つのでぜひ覚えておこう。

今月の告知

テクニカルノート（http://www.macromedia.com/jp/support/director/）にFAQ（繰り返し寄せられる質問）シリーズが登場。これからも続々と増えていくのでぜひ期待してほしい。

［デザイナーの］

情報手帳

designer's square
useful information
about goods,books,
records,events
and more.

Book Review 実務書コーナー

『実践CGパース講座』

スペック・オースリー著　ビー・エヌ・エヌ　3,800円（税別）

3Dモデリングソフト「form・Z」と照明シミュレーションソフト「Lightscape」を使用した、建築プレゼンテーションを究める設計者のための解説書。建築物の外観や内装などのモデリングをform・Zのくわしい使いかたに則りながら解説、その後、本書の後半半分でLightscapeで味付けをしていくチュートリアルガイド形式になっている。これらのソフトはいずれも中級者向けで、使いこなすには経験を積まねばならずなかなか簡単なソフトとはいいがたいが、順序立てられた解説と見やすい誌面構成がとっつきにくさを解消している。それぞれの基本的なインターフェイスの解説もうれしい。

筆者は、建築関係の3DCGにより設計支援・営業支援を手がけているほか、2次元の画像処理やノンリニア映像の開発・研究を行っている会社。94年に設立された。

付属のCD-ROMには、これら2つのソフトのデモ版（form・ZはMac版、Windows版・LightscapeはWindows版のみ）と誌面で展開される作例の完成データが収録されている。

『youchan♥norichan らぶらぶFLASH3』

YOU／伊藤のりゆき共著　翔泳社　2,800円（税別）

もはやWebデザイン界においては定番となった感のあるアニメーション作成ツール「Macromedia Flash」。現在バージョンは3Jとなり一層の機能強化や使いやすさの向上が見られるが、本書はビギナーを卒業したFlashユーザーに向けてヒントが網羅された応用編といった趣。具体的な操作法こそ書かれてはいないものの、同じソフトを使うために「誰が作っても一緒」的な作品制作からは一歩脱却するためのアイデアが満載されている。

筆者は個性的なタッチで雑誌やデジタルメディアで活躍するイラストレーターYOUと、LINGOプログラミングで活躍する若手Director使いの伊藤のりゆき。ふたりが織りなす楽しい文面と作例が親しみやすさを醸し出している。しかし、その作例はかなりの高レベルで、Flashによるゲーム制作やLoad Movie制作、CD-ROM制作など多岐に渡っており活用度も高い。付属CD-ROM（Mac、Windows用）には30日間のトライアル版や作品集、YOUの制作したフォント群が収録されている。

<新刊案内>

（価格はすべて本体価格です）

●『Auto CAD 14ビギナーズガイド』　Daivid Frey著　トップスタジオ監訳　翔泳社　4,800円

●『WEBサイト・マネジメント　――成功するWEBサイト構築術――』　デビッド・シーゲル著　伊豆原弓訳　日経BP社　6,000円

●『帝王』　マイルス・デイビス著　ヴィーブ（リットーミュージック発売）　3,800円

●『Amorous 金子誠デジタルアート写真集』　メディアックス　1,748円

●『くたばれ！　チープなウェブサイト』　ビンセント・フランダース／マイケル・ウィリス共著　エムディエヌコーポレーション　3,800円

●『フォトショップの達人5』　インプレスムック　エムディエヌコーポレーション　1,600円

●『RenderWareによる3Dグラフィックスプログラミング入門』　Richard F.Ferraro著　礒沼伴幸監修　アスキー　9,800円

<11～12月のイベント情報>

●11/9～22　●『天久聖一・白根ゆたんぽ「捨てちゃって」』　●場所　ペーターズショップアンドギャラリー　●TEL.03-3475-4947

●11/9～27　●『アニタ・クイツ原画展』　●場所　クリエイションギャラリーG8　●TEL.03-3575-6918

●11/9～12/23　●『心の奥底を覗いたアーティストたち』　●場所　ザ・ギンザアートスペース　●主催　資生堂　●TEL.03-3571-7741（ザ・ギンザアートスペース）

●11/10～24　●『ねこのこねこてん』　●場所　パステルミュージアム　●TEL.03-5410-6443

●11/13～12/2　●『アーバナート展#7』　●場所　渋谷パルコ パート3・スペースパート3　●主催　アーバナート事務局　●TEL.03-3477-5781

●11/20～12/23　●『曖昧なる境界――影像としてのアート』　●場所　（財）品川文化振興事業団　O美術館　●TEL.03-3495-4040

●11/27～12/25　●『ERO POP CHIRISTMAS in NADiff』　●場所　NADiff　●TEL.03-3403-8814　●ギャラリートーク（11/28 15：00「私、よく変わってるって言われるんです」村上隆vsヒロポンファクトリーのアーティスト・12/25 15：00「アートを変えよう、アートを買おう」逢坂恵理子水戸芸術館・現代美術センター監督vs村上隆）

●11/30～12/25　●『三角CLOCK展』　●場所　クリエイションギャラリーG8／ガーディアン・ガーデン共催　●TEL.03-3575-6918（G8）・03-5568-8818（ガーディアン）

●12/13～3/28　●『風景の見え方――写実・風景・ことば――』　●場所　川村記念美術館　●TEL.043-498-2131

●12/23～1/17　●『横尾忠則の快美王国』　●場所　ラフォーレミュージアム原宿　●TEL.03-3475-0411（ラフォーレ原宿）

持ってな恥！　ゲトゲト日記

インターネットでレア盤をゲット

CD NOWやCD WORLDからインターネット経由でCDを購入するのが日常化している今日この頃。新譜が買えるんだから中古もどこかで売っているだろう、ということで「record」「used」「vinyl」などのキーワードを頼りに検索してみると、専門店から個人売買のようなところまでたくさん出てきたのだ。さっそく期待して中古盤を販売しているサイトに行ってみたのだが、どこもありきたりの品揃えのうえ値段も安くなく、軽い失望感を味わっていた。そんな時、通販のレコード屋をやっている知人からFlipSideRecordsというインターネット通販も行っている中古屋のURL（http://www.burghnet.com/flipside.htm）を教えられたのだ。ペンシルバニアにあるその中古屋のホームページはとてもシンプルで、そっけないものだったが2万枚以上あるという膨大な在庫リストは十分に期待できそうで、ジャンルごとに分かれている在庫リストのなかからロックとソウル／ジャズのファイルをダウンロードし、じっくり調べてみることにしたのだった。

まず、見つけたのが「HOME AT LAST」。後年カントリーに転向するシンガー・ソング・ライターWAYNE BERRY、1974年リリースのファーストアルバムである。4、5年前までは東京の中古屋で500円前後でよく見かけたのだが、最近はめったにお目にかかれなく、いつのまにかレア盤の仲間入りをしたレコードで、とにかくバックが豪華絢爛だ。ドラムがジム・ゴードンにロジャー・ホウキンス、バリー・ベケットのキーボード、バックコーラスにネッド・ドヒニーやジャクソン・ブラウン、ギターにはジェフ“スカンク”バクスターやピート・カー、さらにはジェシ“エド”デイビスまで名を連ねているのだ。サウンドはウエストコーストを基本に南部的な味わいをブレンドした、軽めのスワンプといった趣で、ウェイン・ベリーの渋めのボーカルと曲の良さが相俟ったなかなかの好盤だ。これが12ドルとは安い。

次に目にとまったのが、最近セカンドの「NIELSEN／PEARSON」とサードの「BLIND LUCK」が2in1で日本のVIVIDからCD化されAORファンを驚喜させたREED NIELSENとMARK PEARSONのレアなデビュー作「THE NIELSEN PEARSON BAND」である。2、3作目の完成された典型的AORサウンドとは異なり、1978年リリースの本作は、初期のホール＆オーツを彷彿させるイナタい感じが魅力のブルー・アイド・ソウル的作品だ。曲の良さは特筆モンで、個人的には彼らの3枚のアルバムの中では1番のお勧めだ。また、バックには以前にこのコーナーで紹介したFaragherブラザースやマーク・ジョーダンなども参加している。これが15ドル。

さらに、「イギリスのスティリー・ダン」との異名を持つBLISS BANDのセカンド「NEON SMILES」も15ドルでリストに載っていた。これは、渋谷あたりの中古店の半額ぐらいの値段で、送料を入れたとしても安い。サウンド的にはファーストの「DINNER WITH RAOUL」のほうがよりスティリー・ダンらしくて僕は好きだが、アルバムとしてのトータルな完成度ではセカンドのほうが上だろう。リーダーのPAUL BLISSはセリーヌ・ディオンやオリビア・ニュートン・ジョンをはじめ、アル・ジャロウ、シーナ・イーストン、ホリーズ、ジャネット・ジャクソンなどへ曲を提供している知る人ぞ知るソングライターで、ツボを押さえた作曲のセンスには光るものがあり、要チェックな作家のひとりだ。

上記3枚にニューヨークのシンガー・ソング・ライター、FRANK WEBERのファースト「AS THE TIME FLIES」を加え、合計4枚をすぐに発注した。レコード代と航空便送料の合計で82ドル、レートが133円の時だったので10,930円、1枚あたり約2,700円。注文して約1週間後、ていねいに梱包され我が家に届いたレコードはジャケット、盤ともにどれもきれいで、十分に満足のいくものであった。

円高のこの頃、インターネットの中古屋巡りはますます加速しそうな亀山である。

（亀山竹尾）

WAYNE BERRY
「HOME AT LAST」
RCA　CPL1-0603
よく見るとわけのわからん調度品の多い部屋だ

THE NIELSEN PEARSON BAND
「THE NIELSEN PEARSON BAND」
EPIC　3498
ジャケは地味だが、中身はまるでホール＆オーツ

THE BLISS BAND
「NEON SMILES」
COLUMBIA　JC 3560
イギリスのスティリー・ダン、玄人好みの1枚

独断！クラカメ、
パーマネントコレクション

大谷和利
第16回

謎の双眼鏡＆ラジオ＆スパイ気分付き110カメラ「トリプロン」

その構造はモジュラー化されていて、バラバラにするとこのとおり。それぞれ単体でも使える（望遠のカメラ部だけは、ノーファインダーでの撮影が難しいかもしれないが）。イヤフォンケーブルの膨らみは、雑音防止機ではなく、何とラジオの電源部（ボタン電池×3）

トリプロンの全体形はいかにも合体メカ然としており、これで撮影しているとかなりヘンである。警官の目の前で取り出せば、職務質問は免れないだろう。型番のBCRは「Binocular Camera with Radio」（そのまんまだ）の略。111は、110カメラ1号機の意味か？

今回はちょっと趣向を変えて、有名でもなければ隠れた逸品でもない、変わり種カメラを紹介しよう。いつ頃の製品かも定かではないが、110（ワンテン）フィルム（人差し指くらいの長さのカートリッジフィルム。コダックがインスタマチックのさらに小型判として開発した）を使うことから、少なくとも20年くらい前のものと推測される。

これは、今年9月の伊勢丹デパートの中古カメラ市で手に入れた物件だ。デッドストックもので、価格は1,500円（！）。もうそれだけで、いかにこのカメラが業界筋で疎んじられているかがわかろう。数十台の在庫があったので、別にレアものというわけでもない。説明書にもメーカー名はなく、Made in Japanでありながらすべて英語で書かれているので、主に輸出向けの商品だったようだ。

名前のトリプロンは、1台3役であるところから付けられた。すなわち、カメラ、双眼鏡、そしてラジオの3つの機能が合体しているのである（「トリ」はそれでよいとしても、「プロン」のほうは説明に困るが……）。このようなスポーツ観戦などの需要を当て込んだ複合商品としては、過去にコーワのラメラ（「ラ」ジオ＋カ「メラ」。コーワはあの興和製薬の前身だ）や、ナショナルのラジカメ（「ラジ」オ＋「カメ」ラ）の例があるものの、どちらも2機能止まり。3機能とは欲張りだ。しかもトリプロンはモジュール構造で、機能ごとのユニットに分解できる。これを利用して、少なくともラジオ部がAMタイプのものと FMタイプのものの2種類が存在することが判明しており、ここに掲載したのはFMバージョンである。

双眼鏡部の倍率は2.5倍。これがファインダー代わりとなって望遠の写真を撮ることができるわけだが、実際に覗いてみると安物のオペラグラスのように像の歪みが激しい。しかしカメラ部のレンズはそれなりのクオリティーなのか、晴天の昼間であればかなりシャープな絵が撮れた。まあ、もともとパンフォーカスでF11（！）のレンズと 1/125秒オンリーのシャッターの組み合わせなので、それ以外の条件で撮ろうというほうが間違いではあるのだが……。

フィルム室のカバーを開けたトリプロンを接眼部のほうから見たところ。110フィルムはカートリッジ式なので、ポンと放り込んで蓋を閉め、巻き上げホイールを止まるまで回すだけで撮影準備完了。こう見えても、双眼鏡はアイキャップを回して視度調節が可能だ

アートな部屋

200人のアーティストによるこだわりの壁掛け時計展「三角CLOCK展」

遠藤享

甲賀正彦

奥村靫正

塩田雅紀

和田誠

末房志野

会期：1998年11月30日～12月25日（入場無料）
時間：11：00～19：00（土日祝祭日休館）・最終日は16：00まで
会場：＜クリエイションギャラリーG8＞
東京都中央区銀座8-4-17　リクルートGINZA8ビル1F
TEL.03-3575-6918　FAX.03-3575-7077
＜ガーディアン・ガーデン＞
東京都中央区銀座8-8-18
ギンザ・ガーディアン・ガーデンビル1～2F
TEL.03-5568-8818　FAX.03-5568-0512

※各作家の作品を限定5個ずつ販売。初日は11：00より先着順で販売される。
インターネットでも一部を展示、販売される（ただし会場申込み優先）。
「アートパラダイス」：http://www.recruit.co.jp/GG/

クリエイションギャラリーG8とガーディアン・ガーデン（93年より共催）が、多くの人にアートやデザインの楽しさを感じてもらおうという主旨のもと1990年からスタートした年末チャリティー企画展。これまでに、クリスマスカードや照明器具、腕時計、温度計、絵皿などをテーマに大勢のアーティストが参加してきた実績がある。

8回目を迎える今年は、「三角」という図形に対し、200名のアーティストらがどのようにアイデアを練り、どのように味付けし、どのように掛け時計の形にしていくのかが興味深い「三角CLOCK展」が開催される。

参加するアーティストは、この2つのギャラリーとも関わりの深い作家たちばかり。奥村靫正、青木克憲、浅葉克己、スージー甘金、日比野克彦、ヒロ杉山、ひびのこづえ、木村タカヒロなど世界で活躍する作家から若手作家、またロドニー・A・グリーンブラット、アラン・チャンなど海外の作家も参加する。彼らの個性あふれる三角形の時計が見物だ（サイズは各辺300mmの正三角形、アクリル製）。

展示されるこれらの時計は、多くの作家が厚意によりボランティアで制作。ギャラリーで販売された収益金は、（財）日本ユニセフ協会（国際連合児童基金）に寄付され、世界の恵まれない子どもたちへ贈られる。

バックナンバー常備店

北海道	札幌市	東京旭屋書店札幌店	011-241-3007
北海道	札幌市	丸善南一条店	011-241-7251
北海道	旭川市	ブックセンター冨貴堂MEGA	0166-29-2888
東京都	千代田区	書泉グランデ	03-3295-0011
東京都	千代田区	書泉ブックタワー	03-5296-0051
東京都	千代田区	ラオックス・ザ・コンピュータMAC館	03-3251-4811
東京都	千代田区	T-ZONEミナミ	03-3526-7711
東京都	中央区	福家書店銀座店	03-3574-6993
東京都	港区	青山ブックセンター六本木店	03-3479-0479
東京都	港区	あおい書店六本木店	03-3403-0327
東京都	港区	ブックストア談浜松町店	03-3437-5540
東京都	新宿区	青山ブックセンター新宿店	03-3344-0881
東京都	新宿区	青山ブックセンタールミネ2店	03-3340-2420
東京都	新宿区	T-ZONE新宿ソリューションセンター	03-5330-3561
東京都	新宿区	芳林堂書店高田馬場店	03-3208-0241
東京都	新宿区	ビックパソコン館新宿東南口店	03-3226-1111
東京都	新宿区	ビックパソコン館新宿東口店	03-5360-0002
東京都	渋谷区	青山ブックセンター本店	03-5485-5511
東京都	渋谷区	パルコブックセンター渋谷店	03-3477-5958
東京都	渋谷区	紀伊國屋書店新宿南店	03-5361-3301
東京都	渋谷区	阪急ブックファースト渋谷店	03-3770-1023
東京都	豊島区	リブロ池袋店	03-5992-0463
東京都	豊島区	ジュンク堂書店池袋店	03-5956-6111
東京都	武蔵野市	パルコブックセンター吉祥寺店	0422-21-8122
東京都	町田市	メディアバレー町田	0427-21-2021
千葉県	千葉市	DMS千葉店	043-224-9700
神奈川県	川崎市	文教堂書店溝の口駅前店	044-811-0105
神奈川県	横浜市	有隣堂横浜駅東口ルミネ店	045-453-0811
静岡県	静岡市	静岡谷島屋	054-254-1301
愛知県	名古屋市	らくだ書店本店	052-731-7161
愛知県	名古屋市	コンプマート名古屋	052-589-3000
大阪府	大阪市	ニノミヤPC-X TOWN Mac館	06-632-2031
大阪府	大阪市	ニノミヤPC-X TOWN 日本橋店	06-647-2038
京都府	京都市	丸善京都河原町店	075-241-2168
兵庫県	神戸市	ジュンク堂書店三宮店	078-392-1001
広島県	広島市	フタバ図書MEGA店	082-830-0600
岡山県	岡山市	紀伊國屋書店岡山店	086-232-3411
福岡県	福岡市	丸善福岡ビル店	092-731-9003
福岡県	北九州市	ナガリ書店	093-521-1044

●97年5月号
No.1
日本のデザイン集団
Webはデザイナーの遊園地
Adobe Illustrator 7.0
表紙・松本弦人

●97年6月号
No.2
The mode meets CG
Windows NT導入大作戦!
Adobe Acrobat 3.0J
表紙・田中秀幸

●97年7月号
No.3
知られざる3DCGの世界
3Dでいこう!
Macromedia Flash 2J
表紙・田島照久

●97年8月号
No.4
CD-ROM、ふたたび
O2をゲットせよ!
Macromedia Director 6J
表紙・東泉一郎

●97年9月号
No.5
Cute Graphics
Webデザイン集中講座
大型インクジェットカラープリンター
表紙・tomato

●97年10月号
No.6
アメリカンデザイナーの肖像
本というメディア、本というアート
SIGGRAPH'97レポート
表紙・常盤 響

●97年11月号
No.7
デジタル世代の本づくり
GO! GO! フライヤー
3Dグラフィックアクセラレータ
表紙・松蔭浩之

●97年12月号
No.8
タイポグラフィ、新生
GAS BOOKで遊ぼう
Web制作ソフトの使いどころ
表紙・groovisions

●98年1月号
No.9
デジフォト・ナウ
IDEAの生まれる場所
DIRECTOR'S SQUARE
表紙・Me Company

●98年2月号
No.10
音楽をデザインする
CGクリエイターの部屋が見たい
Photoshopプラグインフィルタ
表紙・立花ハジメ

●98年3月号
No.11
トーキョー・マンガスタイル
What's PostPet
音を巡る探訪
Macromedia Dreamweaver
表紙・谷田一郎

●98年4月号
No.12
3DCG K点越え!
スクール最前線'98春
表紙・今井トゥーンズ

●98年5月号
No.13
横尾忠則、肉体派宣言
2001年へのモノ作り
グラフィックユーザーのための
Adobe AfterEffects
表紙・横尾忠則

●98年6月号
No.14
パーソナルWebクリエイション
CG to VIDEO
Adobe Photoshop 5.0 & Adobe Image Ready 1.0
表紙・中村至男

●98年7月号
No.15
映像のing
Adobe Premiere 5.0J
3D StudioMAX 2.5&Character Studio 2.0
表紙・Kyle Cooper

●98年8月号
No.16
フューチャー・サウンド
Macromedia Flash 3J
表紙・中野裕之

●98年9月号
No.17
VJ大百科
札幌←→京都 クリエイター探訪
表紙・会田 誠

●98年10月号
No.18
ゲームクリエイターへの道
ラフォーレ発・
100Xタイムカプセル展
表紙・若野 桂

●98年11月号
No.19
BE FREE!〜フリーニナリタイ
Adobe Illustrator 8.0 日本語版
表紙・タナカノリユキ+ケンイシイ

バックナンバーについてのお問い合わせは、ビー・エヌ・エヌ（販売部 03-3238-1622）までお願いします。

Artists meets Web

フォトグラファー、中野愛子。ファインダー越しのWeb ナカノナイスカメラ

つい先日立ち上がったばかりの「ナカノナイスカメラ」。これまで「新鋭」「女性」といったキーワードから語られることも多かった写真家、中野愛子だが、数々の実績とキャリアからいえば、すでにそれらの言葉の枠ではくくりきれない。そんな中野のWebページである。まずここに、Webに掲載されている中野本人のテキストによるコンセプトを引用しておこう。

――「中野の写真作品に登場願えませんか??」という中野が写真家だという事を前提とした、インタビューする側される側を越えた(に留まらない!?)、ちょっと変わったインタビュー企画――

若手アーティストを中心に、中野本人が会ってみたいと思う人々をフィルムに収めるのと同時に取材(というより普段着の会話?)をする。Webには写真とそこで交わされた会話がアップロードされる。一回目は女性2人組ユニットの「dori dock」。それはまるで中野自身のプライベートな空気感をパッケージングしたようなページだ。

ちなみにこのWebページの制作は、若手クリエイターユニット「5-EXIT」が手がけている。

なにはともあれ、「なんかふざけた事してしてみたいね」の『dori dock』さんとはこっちも「ちっと楽しいことやりますか。」だし相性がいいんじゃないですか??　(計らずも、取材一回目にふさわしいゲストの様な気がします。)と私と太田さんはおっとり刀で繰り出した。

小雨降る下北沢で待ち合わせ。よく2人で打ち合わせをする喫茶店があると言う。「あれ?何時もは(夜遅くて)他の店閉まっちゃっててそこしか開いてないから。昼だと分かんないや。」やや、迷いながら(でも左を右に間違えたぐらいで)目的の喫茶店に到着。　活動は「たまたまヒマで永福町のモスバーガーでどっちからともなくなんとなく"何にも考えてないようなポップなことをちょっとやってみようかって。"」で始まったという。「じゃあ名前決めようって。発音して音として面白くて、見た目の形もマルマルマルって。」べらべら喋ってたら、決まっていったそうだ。「この名前の由来は初御披露目だね～!!」と笑いながら更に由来は続く。dockはクローン羊のドリーちゃんが凄い好きでドリー話の「初期化ってなんだろう?」って盛り上がったり～、そしてdoriは犬を飼っている。ハスキー犬が大流行りした時に日本人の家庭に合わせて改良されてってもとの血がほとんどない様な大量生産品の1匹だという。秋田犬とハスキー犬が混ざったような甘い顔。ぬいぐるみの様。たまたま名前がドリで「これってなんかクローンハスキーみたい。」「なんかそれいいね～。」という事でまずdoriと言う単語がひとつ決まった。doriと来たら犬だから!『dori dog』だあ～。」「発音して馬鹿っぽくていい。」でもあんまりにもdogというスペルだと馬鹿らし過ぎるから。dogをドッキングとか宇宙船のドック。船のドック～とか、宇宙船的イメージの箱と

doriとdockの燃料はタバコ。チェーンスモーカーの太田さんの倍のスピードで消費して行く。

■ナカノナイスカメラ
http://5exit.org/˜airaiko/index.html

キネマ倶楽部

最新CG技術と豪華な声優陣が魅力のCGアニメーションムービー『ANTZ』(アンツ)

最近ではCGを用いた映画は、もはや珍しくはなくなってきている。超大作といわれるハリウッド映画には必ずと言っていいほどCGによるスケールの大きなシーンが登場するし、アニメーション映画の古参、ディズニーも『トイ・ストーリー』を初め積極的にCGを取り入れているのが現状だ。それだけに質が問われ始めてきているのも事実。ただ「CGを使いました」というだけで観客を喜ばすことはできないのである。

さて「新次元のスペクタクルCGアニメーション」と堂々銘打たれた『ANTZ』(アンツ)は、『ディープ・インパクト』や『プライベート・ライアン』といった質の高い映像を見せつけてきたドリームワークスと、アニメーションと視覚効果の最高峰、科学アカデミー賞に輝くPDI(パシフィック・データ・イメージ)が手を組み製作。それだけで高度な3DCG技術が用いられていることは容易に察しが付く。実際にスクリーンで目にする「アリ」たちの生き生きとした表情を生み出す「フェイシャル・アニメーション・システム」、また、群衆のシーンなど、一度に何千ものキャラクターの動きをリアルに作り出すための「クラウド・アニメーション・システム」は、その最たるものだ。これまでCG技術では実現し得なかったような表現が、『ANTZ』のなかではふんだんに盛り込まれている。

こういったCG技術のほかに、ボイス・アクター、声優陣の豪華な顔ぶれも大きな話題になっている。主役のウディ・アレン、ヒロイン役のシャロン・ストーンをはじめ、ジーン・ハックマン、ダン・エイクロイド、シルベスター・スタローンなどビッグスターたちのオンパレードだ。本編のストーリーを含め子供だけでなく、大人にも向けた意欲作である。

■STORY

主人公のZ(ジー)は、10億匹のアリが済む世界で"働きアリ"として過ごしている。しかし"働きアリ"の仕事は自分の望むキャリアじゃないと言うZ。彼は運命のいたずらか戦場のヒーローとなり、憧れの王女バーラとともに、昆虫の楽園"インセクトピア"を目指し旅立つ。だが、アリの世界の支配を企み、バーラを自分のものにしようとする悪徳将軍マンディブルの魔の手が伸びる……

■DATA

'98年/アメリカ/上映時間:1時間54分/監督:エリック・ダーネル、ティム・ジョンソン/声優:ウディ・アレン、シャロン・ストーン、ジーン・ハックマン、ダン・エイクロイド、シルベスター・スタローンほか

■ニュー東宝シネマ他全国東宝洋画系にてロードショー

［デザイナーの］

情報手帳

designer's square
useful information about goods,books, records,events and more.

LSD ラブリー・スイート・ドリーム

アウトサイドディレクターズカンパニー編
メディアファクトリー 1,800円（税別）

プレステ用ゲーム『LSD』の原作となった西川公子の夢日記に、80名（組）のアーティストが作品を提供したコラボレーション・ビジュアルブックがこれ。参加アーティストはグルーヴィジョンズ、マニアッカーズデザイン、ナガオカケンメイ、Delaware、東泉一郎、TGB DESIGN、ケンイシイ、常盤響、谷田一郎、ロボットメガストア、Nendo Graphixxx……(なんかどっかでよく見る人たちだな)。夢日記や複数作家によるコラボレーションという手法自体にさして新鮮さはないが、とにかくこれはプロデュースの勝利。佐藤理のワンパターンビジュアルはもはや驚異ですらあるが、この人の才能は卓越したプロデュース能力に尽きるだろう。見て読んで楽しい絵本だ。

骰子

ダイス編集部
アップリンク 1,000円（税別）

今年春に雑誌としての第一期を終了し、その締めくくりとして集大成的な書籍『DICE TALK』というインタビュー集を出したインディペンデント・カルチャーマガジン『骰子』。休刊（第一期終了）時の予告どおり、ここへ来て装いも新たに新創刊された。予定のスケジュールだったとはいえ、雑誌という定期刊行物をいったん休止して再びカムバックしてくるケースは稀だ。普通は休刊イコール「廃刊」である。もしくは「ペーパーメディアを離れ今後はWebに移行します」と称した事実上の撤退。カルチャーシーンのエッジを伝えるメディアとして、今回の第二期スタートに期待したい。アップリンクの主宰者 浅井氏の強力な個性を感じる貴重なインディペンデントマガジンだ。

iMac Book

オブスキュアインク編
ビー・エヌ・エヌ 1,900円（税別）

Appleの起死回生マシン、というか“ジョブズ・マシン”としてこの夏華々しくデビューしたiMac。スティーブ・ジョブズはよっぽど一体型マシンが好きと見えて、現代版Mac Plusとでもいうべきものをこしらえた。「すべて必要な環境は十分吟味してこっちで用意するから余計なトコはいじるな！ 触るな！ 中を開けるな！」という声が聞こえてきそうなマシンである。なぜか日本のMac誌はどこもかしこも、これを素晴らしいデザインだと褒めちぎるが、そこは好みの問題だろう。本書はさまざまな意味で革新的なこのiMacを徹底的に検証している。初心者向けの実用ハウツーから、来るべきPCの未来像にまで想いを馳せた力作である。

テキスト：大橋二郎

ブンブンサテライツ OUT LOUD

（ソニー）

ヨーロッパで話題騒然のブンブンサテライツ！ よくこういう紹介のされかたをする彼らだが、日本での人気はテクノ系、クラブ系を中心にしたアンダーグラウンドの域を出ないのも事実。今回メジャーから初のフルアルバム・リリースということで、今後の活動に期待が高まるところ。彼らのようにヨーロッパで注目されR&Sと契約した日本人アーティストとしては、ケンイシイの例も引き合いに出されるが、状況も音楽性もまったく違う。彼らはクラブ発のテクノ・ロックユニットである。「クラブ発」というと、集う人種はまだまだ特殊だし、どうも一般性を得るのが難しいが、彼らはオリジナリティも音のクオリティも十分にあるはず。

鉄腕アトム・音の世界 ～ROOTS OF ELECT-RONIC SOUND～

（ワーナー）

日本の電子音楽シーンで重要な意義を持つ作品として、テレビアニメ『鉄腕アトム』のサウンド＆効果音集が1975年にレコードとしてリリースされた。当時ヤン富田など先鋭的なアーティストから「単なる効果音集にとどまらない電子音楽アルバム」として絶賛されたが長らく廃盤状態に。中古市場ではプレミア付きのレアグルーヴとして容易には手に入らない状態が続いた。番組が放映された63～67年の4年間、音響デザイナーの大野松雄はアトムの足音から飛ぶ音、ギャグサウンドまですべてを、発振器とテープレコーダーを利用し、ミュージックコンクレートや電子音楽で構成した。アニメの名作『鉄腕アトム』は、サウンド面でも革新的な作品だった。それが今回CDとして待望のリイシュー。

エレクトリック・サティ ジムノペディ'99

（ビクター）

最近はどうもネオ・クラシックとでもいうのか、現代音楽と電子音楽の中間領域に面白いものが多い。このエレクトリック・サティこと鈴木光人もその一人。名前から明らかなように、このアルバムは一世紀の時を経て再演されるサティの音楽集。今年25歳という彼は、80年代なかばの空前のサティ・ブームのなかに少年時代を過ごしたはず。100年前の「家具の音楽」は現在のサウンド環境のなかで最新のアンビエントとして再生している。これまで多くのサティ作品がレコーディングされてきたが、これは数ある過去の作品の中でも最上の部類だろう。田中フミヤのTOREMAからデビューし、細野晴臣のデイジーワールドにも参加したという経歴も興味深い。

Book Review

映画『GUMMO』(ガンモ)を引っさげ登場したアンファンテリブル ハーモニー・コリンの小説デビュー作 『クラックアップ』

ハーモニー・コリンの名前は、まずはニューヨークのストリートカメラマン、ラリー・クラークが監督した映画『KIDS』(95年)の脚本を書いたことで世間に記憶された。これは、昼間HIVポジティブと診断された少女が、かつて一度だけ寝た少年を探し回り、朝方見つけるまでのお話。この時ハーモニー・コリンなんと19歳。

あれから4年経った今、彼を巡る話題はなんといっても初監督作品『ガンモ』についてだろう。いつも上半身裸でピンクのウサギの耳を付けたジャコブ・セーウェル扮するバニーボーイ(物語全体の狂言回し的存在)の、虚ろでどこか不機嫌な表情のポスターがなんとも印象深い。トイレの便器に腰掛け、おもちゃのアコーディオンを手にじっとこちらを見つめるこのシーンはとてつもなくセクシャルだ。ゲイや少年愛好きの女の子などはもうノックアウトだろう。もちろん映画はそういう内容ではないけれど……。

アメリカ中西部の町ジーニア。数年前に竜巻に襲われたこの町で(今でもTVアンテナには犬が刺さっている)、ティーンエイジャーたちはひたすら時間を持て余している。ソロモン(ジャコブ・レイノルズ)とタムラー(ニック・サットン)はマウンテンバイクであてどなく町を走り回り、猫を見つけては撃ち殺して猫屋(近所の中華料理屋!)に肉を卸す。退屈で死んだような町での暴力的な猫殺しの日々。救いのない日常を描きながらも、奇妙なユーモアと力強さに溢れた美しいカルトムービー。

これを22歳(撮影当時)で初監督した"恐るべき子供"がハーモニーだ。映画のほかにも写真やドローイングも手がけるらしく、間違いなく今後注目すべき才能の一人だろう。

ここで紹介する小説『クラックアップ』は彼の小説初作品だ。内容は前2作(脚本、映画)から推し量ってちょうだい。ブックデザインもグッド。ロッキング・オンっていい本作るなあ。

『クラックアップ』
著者:ハーモニー・コリン
訳者:山形浩生/渡辺佐智江
発行:ロッキング・オン
定価:1,600円(税別)
＊左は著者初監督映画「ガンモ」の広告チラシ

Music Review

スクエアプッシャー ミュージック・イズ・ロッテド・ワン・ノート (ソニー)

ドラムンベース、テクノ、ロック、ノイズ、ブレイクビーツ、そしてジャズ。多彩なサウンド形態をあやつりながら縦横無尽に音を繰り出すスクエアプッシャーことトム・ジェイキンソン。96年にリチャード・D・ジェイムスと出会い、彼のレーベルREPHLEXからデビューしたのは幸運だった。個性的な電子音響アーティストの総本山からアルバムをリリースすることで、ノンジャンルな彼の音楽がテクノシーンに受け入れられた。しかしこの新作を聴いてみると、彼のルーツは必ずしも高速ドラムンベースやブレイクビーツといった、エレクトロニックサウンドではないことがはっきりする。それはジャズでありフュージョンである。テクノシーンという音の坩堝が彼を受け入れたのだ。

ジ・アナザワールド ミュージッカルチョ・キック・オフ!! (フロッグマン)

フロッグマンレコードの期待の新人アナザワールドのデビューCD。このレーベルはまったくの新人をデモテープの中から発掘することでも知られるが、言うは易し行うは難しである。音楽を聴く際にはどうしても音のバックにあるさまざまなもの、アーティストのプロフィールやらルックス、背負っているストーリーといった二次情報も併せて判断している。どんな奇怪な電子音でも、それがクセナキスのものだとわかった瞬間「ああ、やっぱり素晴らしい。手癖七癖クセナキス」となるのである。これはフロッグマンが繰り出す新人である。かえって品質保証銘柄としてリスナーは安心できるのかも。10点10点10点10点じゅってん(1曲目参照)デビューで今後に期待。

ラムダブラー サンプライズドE.P (DaBLADE)

各面3曲、計6曲入りのアナログ12インチ。サブタイトルに「fake compilation B」とあるが、「〜A」にあたるものが今年春に、1枚1枚手作業で焼かれたとおぼしきライトワンスCDでリリースされている。これは歌謡曲の大胆なサンプリングと、ダンサブルなエレクトロサウンドで一部でけっこう話題になり、ラムダブラーの名をアンダーグラウンドシーンに知らしめた。この入手困難なCDは歌謡曲からの大胆なサンプリングが強烈で、メジャーから出そうものなら絶対引っかかるというシロモノ。ちゃっかり「PROMO ONLY」の表記もあった。今回のこれもその流れに沿ったもの。本人は吉祥寺のShop33あたりに出入りする弱冠19歳の男子らしい。ジャケは森本晃司。

yoshiyasu for multies presents

題字・ヨシヤス

連 載 第 4 回

ここんとこ、このコーナーに送られてくる作品の不作っぷりに頭を悩ませていた私。こんなことが続くなら、いっそのこと企画変更するぞー! っと叫んでいたら、来ました来ました。今回はミスキャラネタリウムつまりギャルキャラを募集したところ1,000通以上の応募殺到!(ウソ) うれしい悲鳴が止まりませんわ〜。ではお待ちかね第一回ミスキャラネタリウムの発表です!(ドラムロール)

【第四回 ミスキャラネタリウム発表】

●一番星

「ダイナマイトガール」(京都府京都市/中井伸也/27才/歌手)

●投稿人のコメント:なし。

●ヨシヤスの寸評:ミスキャラネタリウムは1人のはずだったんだけど、3人グループで採用! オメデトウ。個人的にはねっころがってる娘がタイプだわ。背景とロゴが逆に詰めの甘さを目立たせてしまってるけど、力作ね。できれば背景とロゴのないやつ送ってちょ。

●二番星

「西洋のオバハン」(ヨシヤス勝手に命名)(東京都千代田区/ミスターK/31才/変臭者)

●投稿人のコメント:こんにちは。初めて投稿します。よろしくお願いしますぅ。キャラネタリウムにふさわしく、宇宙をイメージしています。最近ようやく買ったLightwave 3Dを駆使して作りましたぁ(ウソこけ!)。

●ヨシヤスの寸評:はじめ見た瞬間は「手ェ抜きやがって。こんなもんボツじゃ〜!」と思った。3日後、間違えてこのファイルを開いてしまった。そしたら西洋のイラストレーターの作品に見えた。まさにイリュージョン。ツムラの入浴剤セット送ります(イリュージョンだけにな)。

●三番星

「失禁2号」(ヨシヤス勝手に命名)(静岡県静岡市/大森ひさ美(秘密結社K2メンバー)/36才/主婦)

●投稿人のコメント:先日はライオン製品お送りいただきましてありがとうございました。早速、利用させて(ナモン届くか!)。今回は失禁ナシね!

・特技 へらない口で攻撃し、目で人を刺す。

・趣味 バカをやすみやすみ言うこと。

・自己PR ガダルカナル島生まれの16才。あなたが思っているよりいい人です(きっと)。

・好きなタイプの芸能人 ブラット・ピット、SMAPのKくん(以外とミーハー)。

・将来の夢 地球をこよなく愛し、世界平和を願うアーティストとして、多種多様な分野で活躍していきたい。ナーンテユーカ、ツワ者になりたい! まずは、ステップ1としてキャラネタの受付嬢になりたーいデス。

●ヨシヤスの寸評:全然かわいくないけど、ボディのカラーと質感がな〜んか気になる。スタイルのバランスもいいな。あっ! またアンタか! 36歳主婦め〜。こんなことしてんと家事しなはれ。ナベこげてるで!

次のお題「次のコマを考えなさい」

というわけで今回は中井君の「ダイナマイトガール」が見事ミスキャラネタリウムグランプリの座を獲得しました。約束通り、ダイナマイトガールの皆さんにはキャラネタリウムWebの受け付け嬢を勤めていただきます。http://design-plex.bnn.co.jp/charanet/

さて、冒頭でも匂わせた通り、送られてくる作品の中にピカリと光るものが少ないので、ヨシヤスちゃんは最近ノイローぜぎみ。なぜだ、なぜだ、なぜなんだ〜! あるときは巨木にすがりつき(図1)、あるときは風となり(図2)、またあるときは奏でながら(図3)考えました。そこで気付いたことがひとつ。皆さん、作品よりもキャプションの方が面白いやないですか〜!(全然答えになってないが)アイデア合戦したら面白そうやないですか〜! ということです。というわけで、次のお題はコレ。「次のコマを考えなさい」。

・内容は自由。ただし主人公はコイツ。4コママンガではありません。毎月ストーリーが進行していくシステムなので、次が続きやすいようにするのがコツ! コマのサイズは「タテ5cm×ヨコ6cm」(左のサイズよりやや大きめに、データの場合さらに350dpi)で作ってください。キレイに印刷されます。

ハガキ、メール、フロッピー、MO、なんでもオッケー。みんなからのイカしたコマを待ってるぞ。

●締切:12月1日(消印有効)

●送付先:〒102-0074 東京都千代田区九段南2-7-6 相互九段南ビルディング (株)エクシードプレス デザインプレックス編集部 「キャラネタリウム」係 E-mailも可! info-dp@bnn.co.jp

図1

図2

図3

ヨシダヤスコ(ヨシヤス)

古都のわびさびとエレクトリックパッションをあわせ持つビジュアルクリエイター。 現在3DアニメーションやWebデザインなど、多方面に激進中。

http://www.multies.co.jp/ (カンパニーサイト)

http://www.ipgn.com/~yoshiyasu/ (ヨシヤスサイト)

ヨシヤス近況:私はソフトボールチームを持っています。先日、駒沢公園のグランドでの練習中、NIKEのCFの撮影に協力しました。だからNIKEのCFにうちのメンバーが出演するはず。お楽しみに。

devil plex

minna no devil-robots lovely magazine

新創刊！

［デビルプレックス］
1,490yes

1998 December No.20

［devil comic］
新連載！でびる道
○子○二夫もビックリ！
デビルロボッツの過去がマンガで読める！

［devil report］
オトモダチになってください！
デビルロボッツ流トモダチの増やし方。
リライトなしはあたりまえ！！
記念の第1回目は、ズバリ！フリッパーズ！
じゃないや、フリフリだぁー！

［devil file］
デビル大百科
デビルロボッツが手掛けた作品・珍仕事・グッズなどを大解説しちゃうぞ！

デビル大百科
その1：LINDBERGホームページ

URL:http//www.lindberg.co.jp

どうもコンニチワ。
デビルロボッツの社長兼秘書、カトチャン-Zです。

デビル大百科の第1回目は、みんなの知っているLINDBERGのホームページについて書きたいと思います。
LINDBERGのホームページは、9/12に引っ越しをしたばかりで以前は、MITグループという音楽プロダクションのホームページ内にあったんですが、リニューアルしてからはLINDBERGのドメインを取り、メンバー4人も積極的に参加しているという今時まれなホームページではないかと思います。なんせメンバーがBBSに書き込みしてるからね！う～ん。これぞコミュニケ～ションッ！

それと、ホームページだけの限定通販なんてのもやってます。LINDBERGファンには涙モノグッズがこれからもゾクゾク登場する予定です！
みなさんもぜひ、見に来て下さい。
モチロン！このページ、デビルロボッツが責任をもって、デザイン＆制作をやらせていただいてます。デビル大百科、次回をお楽しみに！

新連載！！○子○二夫もビックリ！
デビルロボッツの過去が4コマで読める！

~あすなろ編~ ①

出美子出鼻夫Ⓩ（でびこでびお・ぜっと）

次号の予告：いよいよ3人の過去がすこしづつ明かされていく！

トモダチ増やしたいんだよ！

デビルロボッツ流トモダチの増やし方。
オトモダチになってください！

第1人目「（有）フリフリカンパニー」

このコーナーは、ボクタチが「友達になりたい」と狙いをつけたターゲットに、「取材」という大義名分を利用して「オトモダチ」を増やしていく、という企画を私物化したナンともデビルなコーナーです。記念する第1人目の獲物となったゲストは、原宿を拠点にフリフリしているデザインユニット「（有）フリフリカンパニー」だ！最近、ネットを通じて知り合ったものの、ナマでハナシはしたことがない、えーい、いきなり電話しちゃえー！

デビルロボッツ（以下デ）：「もしもーし！」
フリフリカンパニー（以下フ）：「はぁーい！」
デ：「ボク、デビルロボッツですぅ、はじめましてー、こんにちはー、マイフレンドー！」
フ：「こんにちはー、はじめましてー！」
デ：**「なんで社名がフリフリなの？」**
フ：「かっこいい名前って覚えにくいでしょ、それより覚えやすい名前がいいかなぁ、と。って言うかイキオイだね、イキオイ。」
デ：「おぉ、ボクタチと一緒だ！」
デ：「最近はドンな仕事をしてるの？」
フ：「PSのゲームを主軸に、後はWebやDTPとかイロイロやっているよ。」
デ：「色々やらないと喰っていけないもんね、玉乗りとか火の輪くぐりとか…。」
デ：「フリフリは何人でやっているの？」
フ：「ぼく、程と佐戸川と岩崎の三人だよ。」
デ：「佐戸川さんが女性でしょ？いいなぁ、紅一点がいて。ウチはオッサンばっかだし……。」
デ：「あ～もっとハナしたいけど、スペースないや！15日のキタイ結婚発表パーティー来てよね！」
フ：「うん、4人で行くよ！」
デ：「OK！待ってるよ！じゃーね～マイフレンド！」

いやぁ、いいヒトタチだ、うん。これで新たに三人もトモダチが増えちゃったよ、うひひひ。
やっぱ、トモダチ作りは「イキオイ」が一番だね。
フリフリカンパニーのホームページもショップとかあってイカスからみんなもチェックしてね～！。

次のトモダチはキミかもしれない！！

CONTACT
有限会社フリフリカンパニー
e-mail/furifuri@lime.net URL/http://www.furifuri.com

デビルロボッツにお便りを出そう！：宛先は、〒102-0074 東京都千代田区九段南2-7-6 相互九段南ビルディング（株）エクシードプレス デザインプレックス編集部「devil plex-お便り」係まで！抽選でデビルロボッツ特製（メタリック）シールプレゼント！

ワイトカード両面」の2アイテムを用意。「耐水ホワイトラベルSG」は、高品質感の出る優れた光沢と印字性能を兼ね備え、かつ従来のフィルムより格段に耐水性が高いため、雨が当たったり結露しやすい場所などでの用途にも対応。「耐水ホワイトカード両面」は、各種カード・パッケージダミー・POP作成などで需要が高く、かつ耐水性に優れ、印字がにじまない。「耐水ホワイトラベルSG」がA4/5枚入り1200円、「耐水ホワイトカード両面」がA4/20枚入り1000円

●Too
TEL. 03-5423-8062

美しい発色と耐水性に優れた「耐水ホワイトラベルSG」

マルチメディア対応液晶プロジェクター2機種

日立製作所はマイクロレンズ技術を採用することで明るさを向上させたマルチメディア対応液晶プロジェクター「CP-X955J」、小型・軽量タイプ「CP-S835J」の2機種を発売した。「CP-X955J」は、マイクロレンズ技術の採用により、1200ANSIルーメンを実現、また最大4倍まで拡大可能な「部分拡大機能」の採用により、状況に応じたさまざまなプレゼンテーションが可能になる。CP-X955Jが120万円、CP-S835Jが79万8千円。

●日立製作所
家電事業本部
広告部
TEL. 03-3506-1648

明るさを向上させたマルチメディア対応プロジェクター

イベント

《Rocket》12月のスケジュール

若手や注目されているアーティストの作品を紹介するギャラリー《Rocket》。12月の展示から。

■シギハラ・サトシ

『SNIPE FIELD』(11月27日～12月2日)

60年代から70年代の音楽や映画の匂いをモチーフに、ユニークなキャラクターたちが登場するイラストで活躍中の若手イラストレーター、シギハラ・サトシ。それぞれがストーリー性の強い作品群で構成。平面作品が10点、ライトボックスによる作品1点を展示。

■平尾　香

『On your trip』(12月4日～9日)

自然の多い国に旅するのが好きで、そこからインスパイアされたスピリチュアルな世界をやさしいタッチで描いたイラストを展開している平尾　香。旅に出ると、どうしてもカフェに立ち寄ることが多くなるという彼女が旅の途中で、お茶を飲む時間、お茶がくれる気持ちをイラストなどで表現する。

■森本　美由紀

『ポラロイドベイビィ　in SYSTEM DE LA MODE』(12月11日～16日)

50～60年代のファッション雑誌にでてくるスタイル画のようなキュートなイラスト。ピチカートファイヴのCDジャケットイラストや雑誌・広告のほか、最近では海外の雑誌でも活躍中のイラストレーター森本　美由紀。実在の女の子をモデルに、ショートストーリーを持ったコミック風に会場を構成する。

■Ed.TSUWAKI

『COWGIRL 66』(12月18日～26日)

20歳のころよりフリーのイラストレーターとしてスタート、独特なグラデーションのあるクールな作品で、雑誌・広告・音楽関係など国内外問わず幅広く活躍しているエド・ツワキの4年ぶりの個展。今回はテンガロンハットをかぶったクールなカウガールたちを描いた作品を紹介します。

● Rocket(12月27～99年1月6日まで冬季休業)
東京都渋谷区神宮前4-12-1同潤会アパート5-101
TEL. 03-3470-6604

こまちまり展 -See the light-

HARAJUKU GALLERYは12月15日～27日まで、「こまちまり展 -See the light-」を開催する。光を使い、人間の見えざるアイデンティティである「心拍」を通して、目に見えない人の生きている証である鼓動"と生命あるものの暖かみをより深く視覚に表現する。期間中、来場者の心拍を視覚化した作品の優待あり。

■会期　12月15～27日(月曜休)
● HARAJUKU GALLERY
東京都渋谷区神宮前3-6-8-1F
TEL. 03-3401-4025

ERO POP CHRISTMAS in NADIFF

20世紀のアートをさまざまな形で紹介するNADIFFのフロアが、11月末から12月のクリスマスまで、村上隆率いるヒロポン・ファクトリーのポップなアートで溢れる。題して「エロ・ポップ・クリスマス　イン・ナディッフ」。村上隆、森岡友樹、ボーメ、タカノ綾、町野変丸、ミスターほか、ファクトリーで活躍する若手アーティストたちのホットな作品が楽しみだ。ギャラリートークも予定されている(11月28日/「私、よく変わってるって言われるんです!」ヒロポン・ファクトリーのアーティストと村上隆、12月5日/「アートを変えよう!アートを買おう!」逢坂理恵子VS村上隆)

■会期11月27日～12月25日
■時間11:00～20:00 (12月18日～25日は21:00まで)
●ナディッフ
東京都渋谷区神宮前4-9-8　カレソール原宿B1
TEL. 03-3404-8814

村上隆率いるヒロポン・ファクトリーが集結

第4回アート・ドキュメンタリー映画祭

11月28日から12月11日までユーロスペースで、99年2月27日から3月7日までキリンプラザ大阪で、第4回アート・ドキュメンタリー映画祭が開催される。先端的なアートとフィルムの境界線に位置する映像作品の数々が見られる。出品作品としてはルー・リード初のドキュメンタリー映画「ルー・リード:ロックンロール・ハート」(ティモシー・グリーンフィールド=サンダース監督)、カルチャークラブのボーイ・ジョージのドキュメンタリー「ボーイ・ジョージの肖像」(マーク・カイデル監督)、現代アメリカ文学の気鋭ポール・オースターの自作朗読も聞ける「ポール・オースター」(スーザン・ショー監督)、黒田征太郎のライブペインティングを描いた「KAKIBAKA黒田征太郎」(御法川修監督)など。

●ユーロスペース
TEL. 03-3461-0211

コンテスト

コーレル社世界デザインコンテスト

コーレル社は同社製品で作成したコンテンツを対象にした「世界デザインコンテスト」を実施している。最優秀グランプリ受賞者には賞金総額10万ドルを贈呈、その他のグランプリ作に2万ドル相当の賞金・賞品贈呈、入賞者には5千ドル贈呈、またカナダへの授賞式ツアー招待券を贈呈(1名同行可)。今回、Corel DRAW8Jプロフェッショナル版の発売を記念して賞金・賞品総額100万円相当のメディアヴィジョン賞も設置される。コンテストのカテゴリーは　1. 人、植物、動物　2. 風景、名所　3. 抽象画　4. 工業デザイン　5. ページレイアウト　6. 企業ロゴマーク　7. 特製品　8. ビジネスソリューション。締切りは99年1月31日。

■問合せ/提出先
〒102-0073東京都千代田区九段南1-14-21　九段アイレックスビル4F
メディアヴィジョン　コーレル事業部
コーレル社世界デザインコンテスト係
TEL. 03-3222-6925

新製品

150万画素デジタルカメラ「ミノルタDimage EXシリーズ」

ミノルタは150万画素CCD、高解像度レンズを装着したデジタルカメラ、ミノルタDimage（ディマージュ）EXシリーズを発売する。今回発表したのはDimage EX ZOOM 1500（11月12日発売）と、Dimage EX WIDE 1500（12月発売予定）の2モデルで、前者にZOOM 1500、後者にWIDE 1500レンズユニットがDimage EX本体に付属している。付属品としては、アルカリ単3電池4本、コンパクトフラッシュカード（4MB）1枚、カメラケース、ハンドストラップ、ビデオケーブル。価格は各12万8000円。同じく11月12日に発売されたDimage EX PCインターフェイスキット（1万2000円）は、パソコンにデータを転送するためのキット。ZOOM1500、WIDE1500の交換用レンズユニットは12月に6万2000円で発売の予定。

ワイドレンズとズームレンズを選べるデジカメDimage EX

●ミノルタ　お客様商品相談窓口
TEL. 03-5423-7555
06-271-2641

Webデザインオールインワンパッケージの学生プライス

マクロメディアは「Macromedia Web Design Studio Macintosh版／Windows版」の学生パックの発売を発表した。同パックは同社のWeb制作ツールである「Macromedia Dreamweaver 1.2J」「Macromedia Flash 3J」「Macromedia Fireworks J」の3製品をひとつにまとめたもので、Webページの制作から、画像の最適化、アニメーションの演出までがひととおり行える、Webデザイン業務に最適なセットとなっている。一般価格6万8000円を学生証を提示すれば学生プライス3万9800円で買えるというもの。

●アスキー
TEL. 03-5351-8652
●システムソフト
TEL. 092-752-5264

原稿校正用プラグインAD Checkにボリュームライセンス発売

システムソフトでは、原稿校正用プラグインソフト「AD Check」のボリュームライセンスを発売する。「AD Check」は、Adobe Acrobat Exchangeに電子原稿校正機能を追加するプラグインソフトウェア。新聞や雑誌、ポスターなどの制作現場において、紙への出力ベースで行われている原稿校正作業の一部をPDF化した電子原稿上で代替することが可能になる。AD Checkボリュームライセンスは、ライセンス数に応じた割引価格にて提供される。最低5ライセンスから（5～50まで1万8810円／本、から）。新規ライセンス登録やアップグレードも一括で行える。

●システムソフト　インフォメーションセンター
TEL. 092-752-526

使用にはAdobe Acrobat製品版が必要

PDFファイルからダイレクトにイメージセッタなどを利用

ケミカル・リサーチはクラッカージャック マック版V2.0Jを発売した。「クラッカージャック」は、AcrobatPDFファイルからダイレクトにイメージセッタ、オンデマンド印刷機、プレイトメーカーやカラーレーザープリンターに出力する際、分版カラーコントロール、スクリーン線数、サイズ、トンボなどを付加するAcrobatエクスチェンジ・プラグイン。

「クラッカージャック日本語版」を利用することによりPDFに変換することでデバイスに依存しないファイルを生成し、顧客とはCOPSTalk IPなどを利用して遠隔地からのソフトプルーフが可能。またPDFからスミ版生成（PhotoshopGCR/UCR取り込み）可能、TrueTypeフォントPS出力時のリッチブラック、スミ版ズレ、小さいフォントの文字つぶれを解消。PDFから日本語製版トンボ、リサイズ、オフセット、スクリーン線数などを完全にコントロールなどが実現できる。オープンプライス（実売15～17万円前後）。

●カテナ　商品部
TEL. 03-3615-3286
●コンピュータウェーブ 商品2課
TEL. 03-5977-0832
●ソフトバンク NW事業推進課
TEL. 03-5642-8303
●コンパス　営業部
TEL. 03-5684-5741

素材集「スゴネタ」発売一周年「スゴネタ7ヘルシー」「スゴネタ8イベント」を発売

グラパックジャパンは、素材集「スゴネタ」シリーズの発売1周年にあわせ、「スゴネタ7ヘルシー」「スゴネタ8イベント」を発売した。同シリーズはハイブリッドCD-ROM8枚組に使用権フリーのコンテンツを2千点以上収録した、コンシューマー向け総合素材集。『Vol.7』ヘルシーは健康産業をメインターゲットに、健康・医療・食品・スポーツ・美容がテーマ。『Vol.8』イベントは、イベントやパーティーに関するビジネス、ブライダル業界、ホームパーティーをターゲットに、ビジネスイベント、スポーツイベント、パーティー、結婚式、クリスマスなどの素材を収録。各8800円。

●グラパックジャパン　カスタマーサポートセンター
TEL. 03-5213-5563

漢字Talk7.5以降、Windows95/98/NT4.0で使用可能

PCに空間データベース機能を、Autodesk World Release2を発表

オートデスクはすべての空間データを利用し、統合、管理するためのアプリケーション Autodesk World Release2を発表した。民間や政府・自治体の持つ空間データの80%をインテグレート（インポート、エクスポート）できる。Microsoft Visual Basic for Application（VBA）を内蔵し、開発者は簡単に空間情報を扱うソリューションを提供できる。空間情報管理のためのオープンなプラットフォームで、地図情報を生活情報の一部として扱うことが可能に。48万円（アカデミック価格15万円）。

空間情報を利用・管理するオートデスクの新製品

●オートデスクカスタマーサポートセンターインフォメーション窓口
TEL. 03-3473-9694

1999年版パルコカレンダー発売

1999年版パルコカレンダー29種類が発売された。20周年を迎える「御教訓カレンダー」、青木克憲デザインの月齢表「ムーンカレンダー」、「世界遺産カレンダー」、「爆笑問題の世紀末カレンダー」、「ヒロミックス傑作選」、ホンマタカシ撮影「イヌカレ」「ドルフィン」「こねこの世界旅行」など。新規にソニープラザの人気者が登場する「バーバパパ」「スノーマン」「パディントン」のほか、クレイアニメでアカデミー賞を受賞した「ウォレス&グルミット」が話題。そのほか伝説の写真家星野道夫の「アラスカ」、など。

■パルコ出版
TEL. 03-3477-5755

水にぬれてもにじまないインクジェットプリンター専用紙

Tooが、オリジナルのユニークな特殊素材を集めたインクジェットプリンター専用紙「INK JET MATERIALS」に、新しく耐水シリーズをラインナップした「INK JET MATERIALS 耐水シリーズ」は、需要が高い光沢シール素材「耐水ホワイトラベルSG（スーパーグロス）」と、両面印刷用の厚口ペーパー「耐水ホ

おまえはクリエイティブに専念しろ。
DTPはやつらにまかせろ。

チラシをIllustratorで データベースパブリッシング

一発流し込みアシスト

タブ区切りのテキストデータを、テンプレート上のキーワードと置き換えるプラグインです。チラシ状の不定形レイアウトにデータを流し込みます。◇キーワード『テキスト』『画像パス無』『画像パス有』を使い、テキスト・EPS画像・EPS画像上のパスを自動配置します。またテキストは、キーワードを配置する際に指定した属性（フォント、サイズ、長平体、色指定等）そのままに配置されます。◇画像のキーワードはテキストボックスで指定すると、ボックスのサイズに応じて縦横比率はそのままで拡大縮小します。◇画像キーワードをオブジェクトで指定すると100%の大きさで配置します。

カタログをIllustratorで データベースパブリッシング

連発流し込みアシスト

カタログのように同じレイアウトが等間隔で並んでいる場合のデータベースパブリッシング。機能は【一発流し込みアシスト】と同様です。◇キーワード指定は最初のひとつのレイアウトだけです。実行すると、レイアウトを指定数だけ複製・配置し、データベー

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

00170-4- 18397

金額 19800

加入者 株式会社 ビー・エヌ・エヌ

料金　特殊取扱

通信欄 ※デザインプレックス定期購読　年　月号より／新規・継続（購読番号　　）

お届け先 フリガナ お名前　フリガナ 会社名 部署名

フリガナ 〒　□自宅 □会社

TEL（市外局番より）

払込人住所氏名（郵便番号）※（電話番号）

受付局附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認東第11709号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を修正した場合は、その箇所に修正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00170-4 右詰めにご記入ください 18397

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 ビー・エヌ・エヌ

金額 19800

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込）円

受付局附印

特殊取扱

design plex
December 1998 no.20

● Art Director
長 健司 ……… Kenji Cho
[KINDS ART ASSOCIATES]

● Designers
篠原 薫 ……… Kaoru Shinohara
佐藤 園子 ……… Sonoko Sato
[KINDS ART ASSOCIATES]

● Photographers
谷本 夏 ……… Natsu Tanimoto
清水 真帆呂 ……… Mahoro Shimizu
斎藤 泉 ……… Izumi Saito

● Editor in Chief
新谷 光亮 ……… Kohsuke Araya

● Editor
鴨 英幸 ……… Hideyuki Kamo

● Contributing Editors
秋月 由紀 ……… Yuki Akizuki [préface]
大橋 二郎 ……… Jiro Ohashi
霜崎 綾子 ……… Ayako Shimozaki

● Editorial Assistant
石倉 香里 ……… Kaori Ishikura

● Advertising Staff
渡辺 昌之 ……… Masayuki Watanabe
今井 真史 ……… Tadashi Imai

● Sales Staff
久留 徳仁 ……… Norihito Hisadome
小澤 美香 ……… Mika Ozawa

● Public Relations
山本 葉月 ……… Hazuki Yamamoto

● Production Staff
狐塚 淳 ……… Jun Kozuka
村林 英明 ……… Eimei Murabayashi

● Print
[大日本印刷株式会社]

● Publisher/Director
中藤 文男 ……… Fumio Nakafuji

<次号予告>

99年1月号
12月18日発売

<特集>

動的インターフェイス、ここに極まる。
(予定)

CD-ROM、Web——マルチメディアコンテンツに欠かせないのが、見るものを引き込むための動的インターフェイス。インターフェイスデザインを手がける人々の声、秀逸なインターフェイスを持つタイトル、Webや、その制作に欠かせぬツールの解説などを交え、DirectorやFlashといったアプリケーションの出現によって生まれた、新しい「デザイン」の形を紹介。

※特集内容・タイトルは予告なく変更になることがあります。

編集後記

■聞き飽きたと思いますが、今月もみなさんどうもありがとうございます。(ARA)

■いつも思うのは、毎度毎度人より遅ればせながらマイブームというのが現れて困るというか、なんというか……。今、自分を熱くさせているのは「釣り」。かつての編集長を初めとして、過去にも釣り好きが高じて本を編集してしまった方々もおられたが、誘いに応じてはいたもののそのときの自分の気持ち的には今ひとつだったものが、今さら燃焼してしまった。当初はブラックバス狙いでタックルを揃えたが、家の周辺が海や一級河川下流に近い環境もあって今はもっぱらシーバス狙い。そして先日3回目の挑戦でめでたく初ゲット(40cm)。「ルアーなんてもので釣れるのか?」というギモンが頭をよぎった直後のできごとで、これからますますのめり込みそうな予感です。(か)